CONEKTION MANGA

#085

ESPE...

Reviews

HOOZUKI NO REITETSU

TOARU HIKUUSHI E NO KOIUTA

NOBUNAGA THE FOOL

BUSCA NUESTRAS PROMOCIONES Y GANA SUSCRIPCIONES PREMIUM DE crunchyroll

CONOCE EL TRABAJO DE AI YAZAWA

VIDEOJUEGOS CHILD OF LIGHT

TE INVITAMOS A LA PREMIERE DE GODZILLA

ENTREVISTA EXCLUSIVA CON LAS VOCES DE

Soy una Diosa

¿Y AHORA QUÉ?

Nº 085 $50.00 $5.25 Dlls.

7 509761 103898 85

Julietta Suzuki / Hakusensha-Kamisama Kiss Project. All Rights Reserved.

EDITORIAL

CONEXION MANGA ESPECIAL DVD
連絡 漫画

¡BIENVENIDOS!

Saludos, queridos lectores de CM DVD. Ya saben que es muy grato para mí que pasen por esta página de bienvenida y se tomen la molestia de leer estas líneas. ¡*Arigato*!

En esta ocasión quiero aprovechar este espacio para hacer algunos comentarios sobre cómos se está viviendo el anime en estos momentos en nuestro país, que a mi modo de ver está tomando un curso muy alentador para todos los que somos fans, gracias a empresas como Zima Entertainment y KORA International o grupos como Kokuban, que se están preocupando por traer a nuestro país series y películas de manera oficial; de entre estos esfuerzos también hay que mencionar a Crunchyroll, que ofrece un catálogo enorme de animes y doramas con subtítulos en nuestro idioma. Gracias a todo esto podemos decir que México está comenzando a vivir un nuevo boom del anime como no se había visto hace algún tiempo y ahora depende de todos nosotros como fans que este siga creciendo mucho más, y la forma de hacerlo es apoyando todos estos proyectos de la forma que sea posible, pero siempre legalmente, pues es así como veremos más series y eventos apoyados por grandes empresas.

Ahora, hablando de la revista, ya nos encontramos en el número 85 y eso significa que es la mitad de esta temporada, y a pesar del tiempo que ya llevamos con esta nueva etapa hemos recibido muy pocos comentarios acerca de qué les ha parecido la revista, así que los invitamos a que nos escriban a nuestro correo: conexion.manga.dvd@gmail.com, o a nuestro Facebook: facebook.com/Conexionmangaoficial, o si quieren hacerlo de manera más directa pueden contactarme mediante mi Twitter, que es: @MonroyM_Mario y con gusto atenderé sus dudas en cuanto a la revista, y por qué no, hablar un poco de anime.

Muchas gracias por su lectura, y nos leemos el mes entrante en esta página; les recuerdo mis redes sociales:

@MonroyR_Mario
Mario Monroy R.

contenido

PROMOCIONES 03
HABLEMOS DE... 07

AKIBASTYLE
FIGURA DEL MES
TAKESHITA DORI
04

06

EN PORTADA
SOY UNA DIOSA ¿Y AHORA QUÉ?
SIMPLEMENTE DIVINA
08

12
ANIME IN/OUT

15
NOBUNAGA THE FOOL

MUSIC

10 VISUAL NOVEL
11 MESA DE DIBUJO
16 TARI TARI
25 RINCÓN ECCHI
26 MUSIC
28 GAMES
30 CINE
32 HABILIDAD OTAKU

"Todas las imágenes, nombres, marcas y logotipos aquí presentados son Copyright © de sus respectivos autores y son utilizados con fines informativos bajo los estatutos constitucionales de libertad de prensa."

Texto propiedad exclusiva de EDITOPOSTER, S.A.

CONEXIÓN MANGA ESPECIAL DVD Nº 85 Publicación Mensual. Mayo 2014. Editor Responsable: Juan Antonio Flores Valdovinos. Es publicada por EDITOPOSTER S.A. Salvador Díaz Mirón No. 156, Col. Santa María La Ribera, México, D.F., C.P. 06400. CERTIFICADO DE RESERVA DE TÍTULO SEP/INDA No. 04-2011-101010301600-102. CERTIFICADO DE LICITUD DE TÍTULO CCPRI-EXP. No. 1/432/"99"/14757 No. 11069. CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO CCPRI-EXP. No. 1/432/"99"/14757 No. 7705 No. IMPI 896649. Impresa en VAJ Impresos. Poniente 140 No. 671, Col. Industrial Vallejo, Del. Azcapotzalco, C.P. 02300. DISTRIBUCIÓN EN D.F. Y ZONA CONURBADA UNIÓN DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIÓDICOS DE MÉXICO A.C. Guerrero No. 50, Col. Guerrero, México, D.F., Tel. 5591-1400 a través del DESPACHO EVERARDO FLORES SERRATO. Serapio Rendón No. 87, Planta Baja, Col. San Rafael, México, D.F., C.P. 06470, Tel. 5128-6670. DISTRIBUCIÓN FORÁNEA CODIPLYRSA DE C.V. Serapio Rendón 87, México, D.F. DISTRIBUCIÓN EN LOCALES CERRADOS por Distribuidora de Impresos, S. de R.L. de C.V. Mariano Escobedo No. 218, Col. Anáhuac, México, D.F., C.P. 11320. Las Americas Commerce, S.A. de C.V., Magdalena No. 135, Col. Del Valle, México, D.F., C.P. 03100, Tel. 5687-2150 y 5536-4087, E-mail: commerce@prodigy.net.mx.

LA EDITORIAL NO SE HACE RESPONSABLE DE LA CALIDAD Y EFECTIVIDAD DE LOS PRODUCTOS ANUNCIADOS.

DIRECTORIO DE LA PUBLICACIÓN

Juan Antonio Flores Valdovinos
EDITOR RESPONSABLE
Mario Monroy
EDITOR JUNIOR
Julio Alberto Amador Sarabia
DIRECCIÓN DE ARTE

DISEÑO GRÁFICO
Julio Alberto Amador Sarabia
Sergio López M. "Serch"
ARTE FINAL
César Morales Moreno
CORRECCIÓN DE ESTILO
Yanai González Núñez

COLABORADORES
Gaby Maya
Marcia Flores
Jesús Chavarría
Goare Salcido V.
Lizzet Loyola
Jareth Levrack
A.O.I.
Engel

DIRECTORIO EDITORIAL

Juan Antonio Flores Valdovinos
DIRECCIÓN GENERAL
Claudia Flores Valdovinos
ADMINISTRACIÓN

Adriana Villalobos
OPERACIONES
Adriana Vázquez
CIRCULACIÓN

SERVICIOS

VENTAS DE PUBLICIDAD
1323-0100 ext. 103

¿QUIERES SER DISTRIBUIDOR?
Marca 1323-0100 ext. 111
ó 5005-9586
con Rafael Esquivel G.

Suscríbete a nuestro **canal** de

YouTube

— **Conexión Manga** Oficial —

y vive grandes **aventuras**
con tu ***revista*** favorita.

DISFRUTA DE NUESTROS VIDEO-REPORTAJES, ENTREVISTAS EXCLUSIVAS Y COBERTURA DE LOS EVENTOS MÁS IMPORTANTES DEL MEDIO OTAKU Y FRIKI.

AYÚDANOS A LLEGAR A NUESTROS PRIMEROS 10,000 SUSCRIPTORES.

GRANDES **SORPRESAS** TE ESPERAN.

Conexión Manga DVD y ***Warner*** te invitan a la premiere más monstruosa de la temporada, tú puedes ser uno de los afortunados en asistir a la proyección especial de la cinta de Godzilla.

Para poder participar por una cortesía doble solo tienen que ser de los primeros en responder correctamente la siguiente trivia.

¿EN QUÉ AÑO SE ESTRENÓ LA PRIMER PELÍCULA DE GODZILLA?

EN LA VERSIÓN AMERICANA DE GODZILLA ***VS.*** KING KONG, ¿CUÁL DE ESTOS DOS MONSTRUOS ES EL VENCEDOR?

¿EN QUÉ NÚMERO DE CONEXIÓN MANGA DVD (EN LA REVISTA, NO EL DVD) HABLAMOS DE LA PELÍCULA ***GRAVEDAD***?

crunchyroll

Anime a la carta a la hora que quieras, en tu idioma y además a unas horas de su transmisión en Japón son solo unos de los beneficios de ser suscriptor de Crunchyroll. Si aún no te has decidido por obtener todo esto, ¡no sabemos qué estás esperando! Pero si no eres miembro de este gran servicio no te preocupes, pues nuestros amigos de Crunchyroll México nos han otorgado unas membresías Premium de ¡¡¡3, 6 y 12 meses!!! Para participar por una de ellas solo tienes que demostrar ser fan de ***Conexión Manga DVD*** y Crunchyroll.

Primero tendrás que responder la siguiente trivia:

Dinos en qué plataformas y dispositivos se encuentra disponible Crunchyroll.

Menciona 3 series que sean de emisión simultánea en Crunchyroll.

Menciona los beneficios de tener una suscripción Premium en lugar de una gratuita.

Envía las respuestas junto con una foto mostrando toda tu colección de revistas CM DVD, las personas que tengan la colección más grande de revistas serán las ganadoras, tenemos varias membresías así que ¡no pierdas la oportunidad!

BUILD A BEAR

Nuestros amigos de Build a Bear nos han enviado unos tiernos ositos que necesitan de un hogar, ¡¡pero no son unos ositos cualquiera!! Se trata de la colección especial con tema de superhéroes, Spider-Man, Super Man y el Capitán América adornan con sus logos estos tiernos personajes que muy pocos podrán tener. No pierdas tiempo y participa en nuestra trivia para llevarte 1 osito de Build a Bear a Casa*

¿CUÁL ES EL NOMBRE DE LA FUNDADORA DE BUILD A BEAR?

¿CUÁNTAS ESTACIONES TIENES QUE RECORRER PARA CREAR A TU AMIGO EN BUILD A BEAR?

¿CUÁLES SON LAS ESTACIONES PARA CREAR A TU AMIGO DE PELUCHE EN BUILD A BEAR?

* 1 osito por persona ganadora, modelo sujeto a disponibilidad

SUPERCAMPEONES

Sigue la ruta del equipo favorito de los otakus con la segunda temporada de los Supercampeones, por cortesía de nuestros amigos de Zima Entertainment podrás llevarte a casa este box set especial con tan solo responder la siguiente pregunta.

¿CON CUÁNTOS EPISODIOS CUENTA EL ANIME DE LOS SUPERCAMPEONES?

LEGEND OF KORRA

¡El Avatar ha regresado! Una de las series animadas más extraordinarias está de vuelta con nuevos protagonistas y una tremenda aventura que apenas inicia con el primer volumen de ***Legend of Korra***, descubre este nuevo acontecimiento y llévate a casa este DVD gracias a nuestros amigos de Paramount, ya sabes lo que hay que hacer.

¿CUÁNTOS AÑOS DESPUÉS DEL AVATAR ANG SE DESARROLLA ESTA NUEVA SERIE?

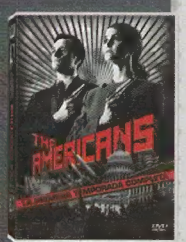
MONSTER HIGH

Tenemos DVD's de la nueva película de las Monster High cortesía de Universal, si quieres llevarte a casa una copia solo tienes que responder la siguiente pregunta correctamente y ser de los primeros en hacerlo.

DINOS EL NOMBRE DE 5 PERSONAJES DE MONSTER HIGH.

THE AMERICANS

Una de las mejores series sobre espías que ha visto la TV por fin llega en DVD para disfrutarse como debe de ser, sin esperas. No puedes quedarte sin ver ***The Americans*** y vivir la tensión de ser un espía en el país enemigo, si aceptas la misión solo tienes que pasar la siguiente prueba y ser de los primeros en hacerlo.



MENCIONA 3 SERIES EN LAS QUE HAYA APARECIDO LA ACTRIZ KERI RUSSELL, PROTAGONISTA DE ***THE AMERICANS***.

01 Project Morpheus
SONY LE ENTRA A LA REALIDAD VIRTUAL

Desde hace meses se hablaba de que Sony trabajaba en un dispositivo de realidad virtual y los rumores aparecían por montones; todo quedó confirmado en la pasada GDC 2014, donde Sony presentó su novedoso dispositivo de Realidad Virtual para el PS4, bajo el nombre clave de Project Morpheus. Sony no dio muchos detalles sobre su dispositivo pues aún está en desarrollo, aunque sabemos que ofrecerá imágenes en 1080p, un ángulo de visión de 90 grados y promete un framerate alto para ofrecer una experiencia fluida y un sistema de detección de movimiento basado en el PS Move.

A pesar de estar en desarrollo, Sony presenta el Project Morpheus para invitar a más desarrolladores a crear contenidos basados en la VR, pero no sabemos qué tan lejos estamos de que se haga realidad, pues no se dio una fecha aproximada de venta y tampoco un precio estimado, así que resta esperar.

02 Hello Kitty Mech

BANDAI PRESENTA UNA MARAVILLOSA FIGURA DE ACCIÓN CHOGOKIN DE HELLO KITTY.

El Chogokin Hello Kitty de fundición de mech es uno de los más lindos juguetes chogokin que jamás se han hecho, y viene con un ***buttload*** cúbico de características interesantes y trucos construido en él.

El Hello Kitty Chogokin robot inyectado vendrá con una pantalla especial de pie para ayudar a estabilizarlo para posar en todas las modalidades, así como una pequeña figura de Hello Kitty para pilotar el robot gigante Hello Kitty. La pequeña figura del piloto se encontrará en la cabeza del robot (por supuesto) cuando ella pilotee.

Los materiales utilizados son metal y plástico de alta calidad. Estará disponible a partir de julio 2014 y tendrá un precio de $58 dólares.

03 Nendo -Ryuko

Crean un nendoroid basado en el personaje principal del anime ***Kill la Kill***. Viene con su uniforme escolar con tres expresiones, múltiples brazos y piernas; la característica que resalta en rojo en el cabello ha sido fielmente reproducida utilizando un material semitransparente.

Otros componentes opcionales incluyen su estuche de guitarra, así como piezas especiales de mano que permiten que pose con las manos en los bolsillos. Incluso Senketsu viene con una parte alternativa del ojo que se puede activar para adaptarse mejor a su postura, lo que permite recrear todo tipo de situaciones.

Pertenece a la compañía Good Smile, mide aproximadamente 10 cm, y cuenta con pintura ABS Y PVC. Saldrá a la venta en agosto 2014 y tendrá un costo alrededor de $49.50 dólares.

04 Escudo de Homura

Conviértete en toda una chica mágica con la réplica del escudo de Homura. Tal vez no pueda viajar en el tiempo, pero gira y tiene arena. Mide 21 x 21 cm y tiene un precio aproximado de $339 dólares.

05 EVA tines

¿ERES FAN DE *EVANGELION*?

Ahora puedes llevar contigo un accesorio en tus pies. Si quieres presumir tus calcetines solo debes quitarte los zapatos y así impresionarás a muchos. Hay tres colores diferentes: rojo, rosa y morado, y están disponibles en tallas desde 22.5 a 27 cm. Su precio es de $13.35 dólares.

Figura del mes

METAL GEAR RISING: REVENGEANCE
RAIDEN

1/6 Scale Collectible Figure
by Hot Toys

Nuevamente la compañía Hot Toys nos deleita con una figura de gran calidad, que ya era muy esperada por los fans de la franquicia de ***Metal Gear***. Muy pronto llegará a las tiendas la figura definitiva de Raiden, con el diseño basado en la entrega ***Rising***. Como es costumbre, la pieza es una escala 1/6 de 32 cm de alto y 30 puntos de articulación, en donde lo más importante es el grado de detalle que alcanzan estas figuras, que como podrán ver es supremo. Los accesorios con los que cuenta el buen Raiden son la espada de alta frecuencia, una daga y un rifle de asalto. No hay una fecha definitiva para su lanzamiento, pero se estima que esté a la venta a principios del próximo año.

Takeshita DORI

MODA CHICO/CHICA

HA LLEGADO LA TEMPORADA DE CALOR Y QUÉ MEJOR QUE LUCIR UN LOOK FRESCO Y COQUETO.

Este ***outfit*** es perfecto para chica, es cómodo, lindo y a la moda. Usa una blusa blanca con diminutos lunares, de tela fresca con cuello plisado; un short que haga juego en tono turquesa puede ser una excelente elección, aunque como es primavera puedes elegir tonos alegres y juveniles con detalles del tono de la blusa. Los zapatos pueden ser altos y por qué no arriesgarse a usar un tono coral para lucir más coqueta.

No utilices más accesorios que un cinturón delgadito para acentuar la cintura y usa el cabello recogido, tal vez con un pequeño detalle.

Este ***outfit*** es perfecto para salir en esta temporada de calor y mantenerte fresco. Elige una camisa a cuadros de tela ligera y manga larga en tonos claros; luce perfecto con unos jeans ***regular fit*** en tono medio, como complemento puedes usar una boina en tono claro. Para estar cómodo usa unos zapatos casuales de tipo náutico.

loco* mundo nipón

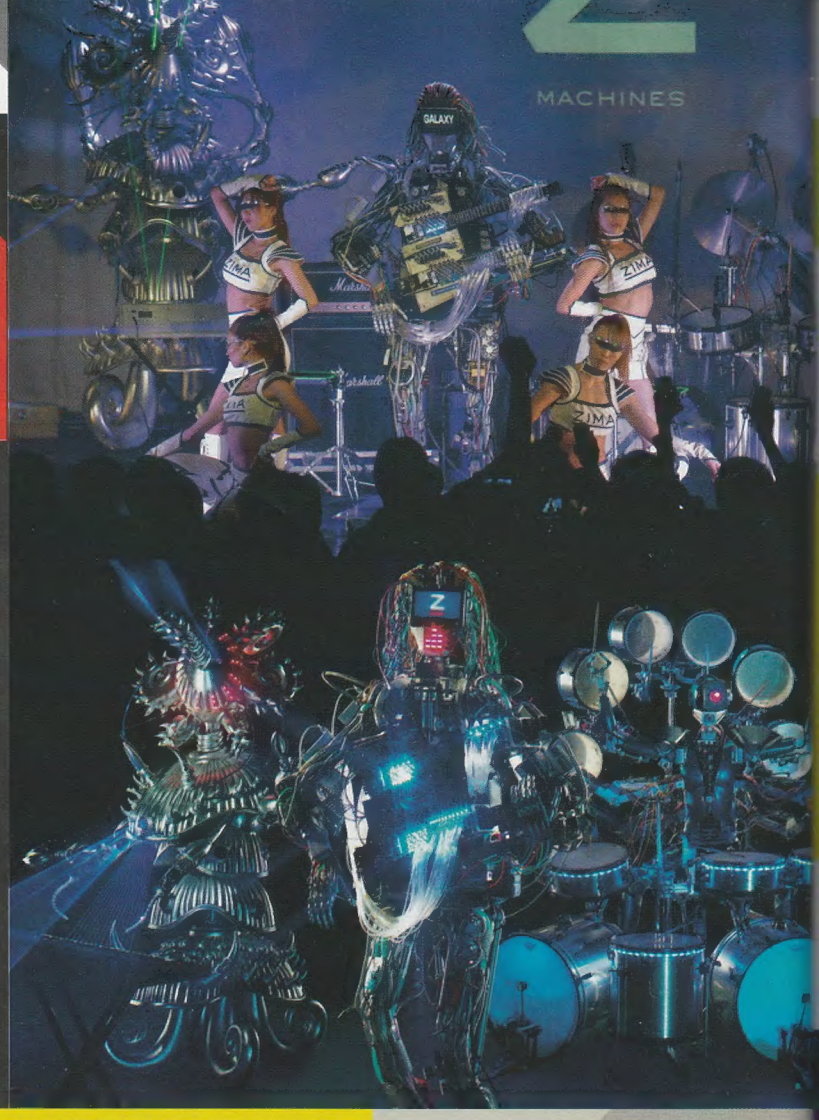
Por Mónica Uribe

LA BANDA ROBOT DE JAPÓN

Esos japonesitos sí que son unos loquillos y solo a ellos se les pueden ocurrir semejantes cosas, y que además tengan grandes alcances, como lo sucedido con esta banda de rock conformada por robots, creada por ingenieros de la universidad de Tokio.

Ellos son Z-Machines, y cuentan con tres integrantes, todos muy originales para empezar. El guitarrista es un humanoide de 2 metros de altura y 78 dedos, con una tremenda melena de cables que agita al ritmo de la música; Ashura es el baterista, con 22 brazos que se extienden como un pulpo futurista y que toca cuatro veces más rápido de lo que cualquier humano podría hacerlo; y finalmente está Cosmo, un tecladista con rayos láser.

Esta robótica banda ya ha ofrecido un concierto en la capital nipona con una excelente respuesta del público. Ya se encuentran "trabajando" en su primera producción discográfica que esperan lanzar a finales de año.



VIAJE INTERRUMPIDO

A todos nos ha sucedido que un día simplemente nos hartamos de nuestro modo de vida, y queremos mandar todo al demonio y llevar una vida más tranquila, sin tantas presiones. Claro, eso al rato se nos pasa y nos contentamos viendo un poco de anime jajaja; pero esto no sucedió con **Nobugiyo Takahashi**, un hombre de 43 años que dejó atrás su hogar y su bar en la ciudad de Kattori, Chiba, para recorrer Japón en bicicleta.

A mediados del año pasado, el alocado de Nobugiyo inició su desesperada aventura y tras recorrer 1,600 kilómetros fue arrestado en la prefectura de Kagoshima mientras dormía plácidamente en la calle, pues resulta que en su viaje ya había robado tres bicicletas además de 1,800 pesotes en cervezas de las tiendas de *konbini* a lo largo de su viaje. Seguramente el pobre Nobugiyo tendrá que pasar unos días en la cárcel y pagar una multa por sus acciones.

GRADUADOS EN COSPLAY

Las ceremonias de graduación en Japón suelen ser excesivamente formales, serias y con largos discursos. Afortunadamente hay algunas excepciones, como la Universidad de Arte de Kanazawa, ubicada en la prefectura de Ishikawa, en donde decidieron ser más permisivos en este tema, dejando que sus graduados asistieran al evento sin restricción alguna en la vestimenta.

Ya libres de cualquier restricción, sucedió el dicho "les das la mano y te agarran la pata", pues los alumnos se pusieron creativos para su pomposo evento vestidos de unos alocados disfraces, por lo que pudimos ver a Naruto, Inuyasha y hasta algunos pikachus recibir sus diplomas. Incluso una cadena local cubrió el curioso acontecimiento.

LA PALABRA PROHIBIDA DEL ANIME Y EL MANGA

Con la euforia que ha causado que Japón sea la sede de los juegos olímpicos se ha pensado en realizar algunas series o mangas con dicha temática deportiva. Una de las personas interesadas en realizar algo de este tipo es **Shinji Takamatsu** (*Gintama, Gundam Wing*), pero existe un problema, y es que no se puede emplear la palabra "olimpiadas" en cualquier tipo de trabajo. El director explicó que desde hace una década esto es imposible por cuestiones de índole legal, pues el logo de los aros o la palabra olimpiadas son marcas registradas por el Comité Olímpico Internacional y cualquier obra que desea usarlas debe pagar una gran suma de dinero. ¡¡Qué loco, no!!

hablemos de...

Por A.O.I.

LA MÚSICA ORIENTAL en México

CORRÍA EL AÑO 2000 CUANDO CONOCÍ LA MÚSICA JAPONESA (FUERA DEL ANIME). EN ESA ÉPOCA APENAS HABÍA ALGUNAS PERSONAS QUE CONOCÍAN ALGUNOS EXPONENTES DEL J-ROCK, J-POP, VISUAL-KEI Y K-POP. EN REALIDAD ERAN CONTADOS EN TODO EL PAÍS Y SI LLEGABAN A UN CENTENAR DE CONOCEDORES ERA MUCHO.

CONFORME FUERON PASANDO LOS AÑOS, COMENZARON A SURGIR BANDAS, GRUPOS Y EVENTOS NACIONALES, GENTE QUE QUERÍA DAR A CONOCER LOS MOVIMIENTOS MUSICALES DE JAPÓN, AUNQUE BIEN ERAN POCOS LOS PROYECTOS.

La llegada de **Blood** o **Banya** a México trajo consigo mayor exigencia de este tipo de eventos, y con esto comenzaron a surgir más bandas y artistas alrededor del país, llegando a más de 40, de los cuales pocos pudieron destacar. Y aunque llegamos a ver conciertos de grupos de la talla de **The Pillows**, seguía haciendo falta mayor difusión.

Sin embargo, no sería sino hasta el 2009 que una banda importante de visual-kei pisara nuestras tierras. La llegada de **An Cafe** fue solo el primer paso, poco a poco se le fueron sumando artistas como **Mucc**, **Versailles**, **Miyavi**, **Kaya**, e incluso **X Japan**.

Por otro lado, teníamos algunos cantantes de anime en las convenciones y logramos ver a **Nobuo Yamada**, **Hironobu Kageyama** o **Jam Project**.

Sin embargo, la llegada del K-pop expuso a nivel comercial la música oriental, dio mayor proyección haciendo visibles a los grupos orientales, y hoy por hoy hemos podido disfrutar conciertos de artistas como **Shinee**, **CNBlue** o **Super Junior**, cosa que antes era imposible imaginar.

Por otro lado, algunos grupos se han dedicado a traer conciertos de J-music a las salas de cine, a los cuales les ha ido muy bien siendo una experiencia bastante curiosa, donde los mismos organizadores te incitan a moverte, bailar, cantar y gritar (regalando *light sticks*), como si uno estuviera en un concierto real.

Aunque la cantidad de espectáculos ha aumentado, esto ha hecho que los eventos en antros disminuyeran y el apoyo a proyectos nacionales se volviera casi nulo (afectando directamente a los movimientos),

haciendo que los inversionistas dependan de un exponente oriental para que pueda funcionar.

Las envidias entre los seguidores de distintas corrientes también han afectado, y podemos ver desde ataques entre seguidores del visual-kei por cosas como quién viste mejor, hasta fanáticas de K-pop preguntando por sus artistas favoritos en temas de grupos de heavy metal, dejando una mala impresión ante la gente.

Aun así, ahora tenemos espacios como el **J'fest** o la **"Mexijuku"**, e incluso hay algunos sellos independientes que apoyan los proyectos nacionales (cosa que antes no sucedía), aunque hacen falta más eventos que diversifiquen todos los movimientos musicales y de moda oriental para así poder crear un público constante.

Si bien la demanda y el consumo es mucho mayor ahora, aún sigue faltando difusión y aceptación para que la música oriental pueda ser parte del *mainstream*, aunque poder ver a nuestros artistas favoritos ya no es un sueño tan lejano como antes.

漫画 mangadvd

AKUMA NO RIDDLE

JUGANDO A MATAR

Por Jareth Levrack
© Kadokawa

En el otoño del 2012, la revista ***Newtype*** comenzó la serialización de esta propuesta. Ante la positiva recepción del público se presentó en formato de manga al año siguiente, además su creciente popularidad inspiró un juego para teléfonos celulares en la plataforma Mobage. El ritmo de lectura de ***Akuma no Riddle*** se va acelerando conforme avanza la historia, que se destaca por su desarrollo lineal, salvo algunos brincos al pasado donde es posible conocer los antecedentes de cada personaje. El diseño del reparto femenino es sumamente atractivo, si bien oscila entre la psicópata ingenuidad y la feroz ternura, resulta sencillo leer sus intenciones e incluso identificarse.

La Academia Myojo es un internado femenino conformado por cinco clases diferentes que se distinguen por colores (blanco, amarillo, rojo, azul y verde); sin embargo, es excepcional cuando se crea un grupo para el color Negro. La clase Kurogumi destaca de las demás porque las 13 estudiantes que lo conforman son asesinas, cuya misión es eliminar a su presa y ganar demostrando quién es la mejor. En una demente versión de "cazando al ratón", ellas ignoran quién es el verdadero objetivo a eliminar, por eso deben llevar una vida escolar "normal" e interactuar con fingida naturalidad. El arco principal aborda a Tokaku, una chica de cabello corto tan inexpresiva como solitaria y a su contraparte, la alegre y torpe Haruka, quien da la impresión de que no tiene nada qué hacer allí. ¿A caso esa delicada chica podría matar a una mosca?

LA VERSIÓN ANIMADA DE ***AKUMA NO RIDDLE*** COMENZÓ SU TRANSMISIÓN EN ABRIL, EL ESTUDIO RESPONSABLE ES DIOMEDEA Y EL DIRECTOR ES **KEIZOU KUSAKAWA**.

[FICHA TÉCNICA]
DEMOGRAFÍA: seinen 15 +
GÉNERO: acción
ARGUMENTO: Yun Kouga
ARTE: Sunao Minakata
EDITORIAL: Kadokawa
VOLÚMENES: 1

LUCHANDO POR EXISTIR

Por Jareth Levrack
© Shueisha

A principios del 2014, la revista ***Shuukan Shounen Jump*** comenzó la serialización de esta premisa, respaldada por el previo éxito de su autor. El público comenzó a interesarse en el inesperado giro temático del nuevo proyecto que comenzaba a dar de qué hablar, así la historia se presentaba con una carga de humor que relajaba los puntos argumentales tensos, y el diseño del reparto era versátil dada la gran cantidad de monstruos que conformaban el reparto. Sin embargo, el trazo más estilizado lo poseían los personajes principales, cuyo carisma enganchaba de inmediato al lector. Utilizando a las figuras icónicas de la literatura fantástica, esta propuesta deja una profunda lección que aún no logramos aprender: algún día nosotros también nos extinguiremos.

En este mundo las criaturas mágicas o las bestias míticas son perseguidas hasta su aniquilación por su elevado valor monetario, es posible que haya pocos de cada especie aunque ya no viven en los bosques, sino escondidos de la sociedad en las mismas ciudades que devoraron su entorno. Scar City es un bizarro lugar donde monstruos y hombres interactúan; quienes los toleran los aceptan, en caso contrario son asesinados en las calles. Muchas especies están al borde de su desaparición y son llamadas Illegal Rare, para protegerlos se crea un grupo que es liderado por Fukumen, un tipo con una máscara de espantapájaros, lo acompaña el oscuro rey vampiro Axl y la callada sirena Mirror. Juntos enfrentarán a los cazadores que los persiguen sin piedad alguna, pero ellos les darán batalla hasta derrotarlos.

HIROSHI SHIIBASHI SE DIO A CONOCER CON LA COMPLEJA OBRA ***NURARIHYON NO MAGO***, DONDE LAS CRIATURAS LLAMADAS YOKAI ERAN EL TEMA PRINCIPAL DE SU PREMISA.

[FICHA TÉCNICA]
DEMOGRAFÍA: shonen 15 +
GÉNERO: acción, sobrenatural
ARGUMENTO: Hiroshi Shiibashi
ARTE: Hiroshi Shiibashi
EDITORIAL: Shueisha
VOLÚMENES: 1

shuffle

SI TE GUSTÓ ESTE MANGA TAMBIÉN TE PUEDE INTERESAR:

Death Edge

Jormungand

Kill No More

shuffle

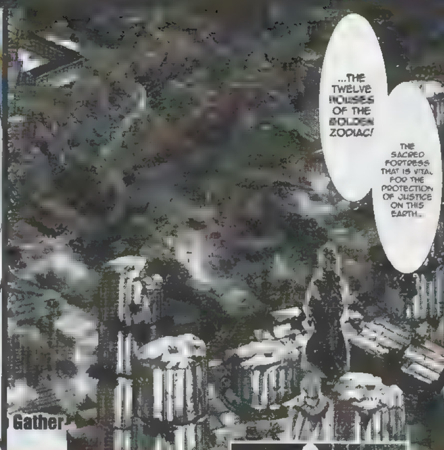
SI TE GUSTÓ ESTE MANGA TAMBIÉN TE PUEDE INTERESAR:

Devil Survivor

Instant Bullet

Messiah-Seiiki Is

漫画 sh...



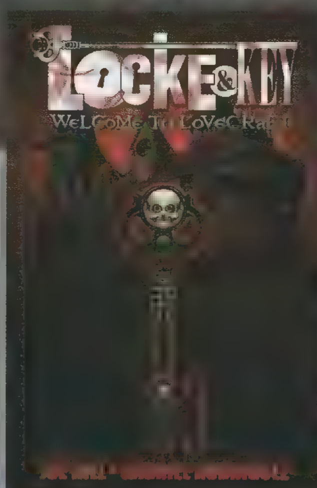
SAINT SEIYA EN MÉXICO

[illegible] EPISODIO G

[illegible]ma la atención que sea con una de las [illegible]nturas impresas menos exitosas y más cri[illegible]cas de los célebres [illegible], [illegible] a que editorial Kamite decida traerlos de [illegible]eso al territorio mexicano. Y es que son di[illegible] características, aunadas al hecho de que [illegible]ca habían estado tan acentuadas e incluso [illegible]geradas la grandilocuencia y la épica [illegible] de este concepto, lo que le da el estatus [illegible]eza indispensable para todos aquellos [illegible]dos en el universo de la franquicia ori[illegible]mente titulada como [illegible] Ubicada siete años antes de la historia original, aquí el protagonista es un reticente caballero y sus dificultades para ser aceptado dentro de la élite de los guerreros de Oro, quienes tendrán que impedir que los Titanes liberen a Cronos. La serie se publicó en la revista [illegible], de manera paralela a la transmisión del anime de la saga de Hades. La responsable del arte fue [illegible], quien entregó una de las versiones más estilizadas de estos personajes, de rasgos sumamente afilados y anatomías espigadas y alargadas.

LOCKE & KEY

[illegible]biéndose en la tradición de los [illegible]os de fantasmas, *Locke & Key* es uno de los cómics de temática adulta más interesantes que ha llegado a nuestro país. Pese a que el prota[illegible]gonismo lo lleva una familia destrozada por un violento asesinato, lo que en realidad predomina en la historia es una casa en donde las puertas no suelen [illegible] de la manera convencional. [illegible] provocan algo más [illegible]. De igual forma, el arte tiene [illegible]encias al estilo europeo, con [illegible]es con cierto aire caricaturesco [illegible] levemente retorcidos, en [illegible] con fondos cotidianos inquie[illegible]. El responsable de esta pequeña [illegible] el hijo de [illegible], en [illegible]ción con el arte del chileno [illegible]. La saga está lista para llegar a la [illegible], y es publicada en México por [illegible]torial Bruguera Comics Books.



BLACK BULLET

En 2011 la editorial ASCII Media [illegible] la novela ligera de ***Black Bullet***. Al año siguiente la mancuerna creativa de **Shiden Kanzaki y Hon Morina** (historia y diseño, respectivamente) [illegible] el manga que consta de tres tomos, el [illegible]. En abril del 2014 el estudio Kinema Citrus [illegible] el anime. [illegible]

[illegible] "Niñas Malditas" [illegible] *Promotor* [illegible] una "Niña Maldita" y un ***Promotor*** que contenga ese poder.

SONICOMI ARTBOOK

Super Sonico Picture Album

EL DULCE DIARIO DE UNA IDOL VIRTUAL

Por Engel © Udon ainment ©Nitroplus

Todo mundo alguna vez ha quedado prendado de alguna chica del manganime. Cómo evitarlo si sus diseños son caprichosos, armónicos y se salen de lo establecido para ofrecer una belleza estética que va más allá de lo que podríamos imaginar.

Pero de entre todas ellas hay una en particular que todos reconocemos con tan solo una mirada: Super Sonico, la hermosa mascota de la compañía desarrolladora Nitroplus.

Y es precisamente en este artbook donde se nos presentan las miles de facetas que puede representar esta bella chica que incluso se ha convertido en un versátil testigo de la cultura pop. Al ser concebida como una modelo, la tendencia ha sido convertirla en una sexy cosplayer, luciendo atuendos de las figuras más representativas del anime y los videojuegos. Para los dibujantes el tema de la versatilidad de sus personajes es algo muy importante porque entre más facetas desarrollemos de ellos, entre más situaciones puedan ser abordadas de diferentes maneras por sus creaciones, el público puede captarlos como seres más cercanos a su mundo cotidiano y adoptarlos como propios, y eso al momento de crear un producto de consumo es muy importante.

La figura de Sonico es prácticamente canónica y esto se entiende completamente en este artbook. A pesar del traje que se ponga, esa anatomía tan exuberante que la caracteriza es constante, por lo que no nada más se ha convertido en un referente más de la cultura pop asiática, sino que también se llega a convertir en un símbolo de la misma.

EL CUENTO DE LA GLORIA VERDADERA

Por Engel © Dark Horse Comics

Cuando se habla de retratar la ferocidad del ser humano en viñetas, se tiene que hablar obligatoriamente del maestro Frank Miller. Su paso por la industria del cómic es de lo más impresionable, ya que en su andar nos ha entregado obras con fuertes mensajes que intoxican a través de un trazo revolucionario que nos vende por completo una nueva faceta de la belleza gráfica.

Con una mezcla de genialidad única, este autor nos cuenta la hazaña de 300 espartanos en la batalla de las Termópilas por allá del 480 a. C., cuando el avance del ejército persa se atrevió a amenazar a uno de los pueblos que reinventaron la guerra, una de las artes más antiguas de la humanidad.

Con todos los augurios en su contra, el rey Leónidas marcha con 300 de sus mejores hombres para detener el azote del rey Jerjes I, quien no esperaba encontrar tan fiera resistencia en contra de su innumerable batallón, en tan solo un puñado de hombres armados únicamente con disciplina y una determinación de hierro sólido.

La sangre parece sudor y las palabras forman pequeños discursos de grandeza. La acción se dibuja como poesía suspendida en cruentas batallas capturadas cuadro por cuadro.

Al lector se le ofrecen ligeros momentos de respiro para reanudar la marcha con los espartanos, y en estas pausas se nos retratan, con una solemnidad olvidada, esas tradiciones perdidas con las que esta sociedad de la antigua Grecia curtía a sus hombres.

El tiempo apremia y cada página nos lleva al final de esta marcha por el honor.

AI YAZAWA

La modista del Romance

Por Engel

Las reconocidas autoras dentro de los géneros del manga shojo y del yaoi. Son innumerables las grandes figuras que han enraizado internacionalmente la juventud, el romance y la rebeldía pero de entre todas ellas, existe alguien que ha realizado una amalgama de infinitas posibilidades, entiendo el diseño de modas y la música ambientes que podrían parecer fríos por su excesiva calidad de *glamour*, pero solo **Ai Yazawa** podría crear una narrativa intensa y llena de cálidos sentimientos con los que cualquier persona puede identificarse y reencontrarse

Artista renegada de la escuela de modas de la prefectura de Hyougo, Japón, entendió que no quería crear belleza, pero también contar cientos de historias a través de ella y es precisamente lo que ha hecho a través de 15 años de carrera como mangaka, en los que se ha anotado grandes éxitos con obras como *Kagen no Tsuki*, *Paradise Kiss* y su obra más conocida: *Nana*.

El trabajo de Ai Yazawa es sumamente minimalista con los colores, estos solamente le aportan un cierre perfecto a su tremendo acabado de sus líneas, e incluso llega a explorar el alto contraste, ese armado de imágenes con fuertes plastas de color negro que dibujan delicados contornos para darnos una figura con finos detalles.

El fuerte de esta autora es sin duda el diseño de las vestimentas que sobresalen sobre sus personajes. La moda es un elemento crucial para cualquier artista y mejorar los acabados es cuestión de mucha práctica y documentación. Para ayudarnos a definir nuestro estilo de moda para nuestras creaciones, debemos echar mano de revistas, una buena cantidad de fotografías de todas esas prendas con las que nos damos sentirnos identificados y que puedan dotar a nuestros personajes de su propia personalidad para otorgarles una estampa característica.

Todos podemos entender cómo están formados un vestido o una camisa, pero también hay que comprender cómo es que cae la tela sobre el cuerpo. No todas las telas tienen los mismos grosores, por lo tanto pueden presentar una cantidad diferente de pliegues y arrugas que interactúen con la anatomía de nuestros dibujos.

Uno de los trucos de Ai Yazawa es exagerar las proporciones del cuerpo humano, porque con figuras más largas estos adquieren un toque elegante instantáneo, de ahí que muchos modistas utilicen a modelos de figuras imposibles para sus pasarelas de nivel internacional.

CONTRA TODO PRONÓSTICO POR SU ESTADO DE SALUD, AI YAZAWA RETOMÓ SU CARRERA. EN ENERO DEL 2013 PUBLICÓ NUEVAS PÁGINAS DEL ANEXO "JUNKO'S ROOM" (Nana)

Los accesorios son algo muy importante para el remate final de los personajes de Ai Yazawa, incluso los hombres no están excluidos de estos detalles, donde ella imprime un toque de rebeldía total para que la apariencia nos hable directamente del carácter de cada uno de ellos.

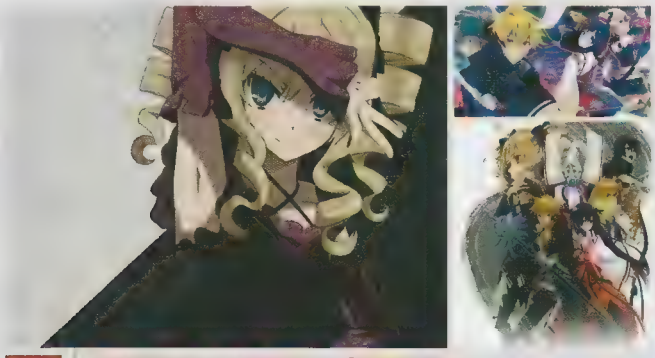
El personaje puede llegar a verse realista, y entonces llega un destello de brillantes al agregarle algún adorno de inmenso tamaño: listones, moños, collares con base en cadenas o pinchos. Y para completar el caos de cada uno, el cabello e incluso los zapatos, tienen una tendencia propia, buscando inspirar esa rebeldía de juventud exitosamente.

ANIME IN/OUT

Por Goare Salcido

FATE/KALEID LINER PRISMA ILLYA

Llega esta esperada OVA con el sello del estudio Silver Link. Se presentó el 7 de marzo del 2014, apegándose a la historia previa de Illyasviel von Einzbern, que vive con su hermano mayor; ella sueña con ser una chica mágica, pero su deseo tiene un elevado precio. Divertida y emocionante, con un lindo diseño de personajes; una pieza más del gran rompecabezas que conforma su historia.



TOKYO RAVENS SPECIAL

Se estrenó el 10 de marzo del 2014. La finalidad de estos episodios es abundar un poco más en la información del contenido de la serie, así un simpático anfitrión le explica al espectador con gran simpleza términos complejos que durante el desarrollo de la historia podrían haber quedado a medias o bien su explicación fue demasiado superficial, dado el acelerado ritmo de la serie. En esta ocasión se toman el tiempo necesario para abundar en todos aquellos detalles que causaron confusión durante el anime.

SEKAI DE ICHIBAN TSUYOKU NARITAI! SPECIALS

Esta producción del estudio ARMS se presentó como material adicional de los DVD´s y se ha liberado recientemente en formato de seis episodios; a mediados de marzo se lanzó el tercero. La historia aborda las aventuras de Sakura y Erena como líderes de un grupo idol. Atractivo diseño y buena música son el gancho de esta propuesta.

WOOSER NO SONO HIGURASHI 2° TEMPORADA

Se presentó simultáneamente por el canal TV Tokyo y el sitio virtual Crunchyroll. Si la primera temporada dejó varias incógnitas en cuanto al desarrollo de la historia y quién era en realidad Wooser, está vez se destaca su agilidad narrativa, aunque se ubique en un género nonsense, donde aparentemente no sucede nada. Así concluyó la segunda tanda de episodios, donde se presentan las aventuras de Rin y Len en compañía de su extraña mascota Wooser.

INARI KONKON KOI IROHA

Durante su transmisión se presentó en 10 canales de la televisión japonesa, así concluyó la serie animada que contaba la historia de Inari, una chica demasiado tímida como para confesar sus sentimientos hasta que recibe un regalo especial de una deidad, entonces comienzan sus aventuras en un mundo mágico intangible para la realidad. Es una propuesta bastante interesante y romántica.

GOLDEN TIME

Concluyó la serie del estudio J.C Staff que fue transmitida por casi 10 canales durante cinco meses y enganchó a una buena cantidad de seguidores. Esta propuesta posee un buen diseño de reparto que se ve inmerso en una divertida comedia de enredos. La historia aborda a Banri, un estudiante universitario de Leyes que tras caer de un puente pierde la memoria emocional, así sus recuerdos emocionales abandonan su cuerpo, pero lo siguen a moderada distancia, pues él hizo una promesa y debe cumplirla.

HOOZUKI NO REITETSU

Vida Infernal

Por Goare Salcido © Wit Studio

El manga fue escrito e ilustrado por **Natsumi Eguchi**; en tan solo tres años la editorial Kodansha publicó 12 tomos, el tiraje todavía continúa. Desde su lanzamiento se convirtió en una propuesta insolente que rompía los moldes de cualquier historia previa, pues resultaba inusual descubrir que la vida en el infierno era muy parecida a la terrenal, salvo el paisaje. Bienvenidos a *Hoozuki no Reitetsu*, donde nada ni nadie es lo que parece.

EL OTRO LADO DEL AVERNO

A principios del 2014, un puñado de canales transmitió la versión animada. Desde el tema de entrada el espectador pudo deducir que esta propuesta iba en absoluta contracorriente; sin embargo, esa conjetura se volvía tajante en cuanto se presentaba el reparto cuyo diseño, aunque grotesco, poseía un peculiar encanto. Cada personaje se distingue por un evidente descaro, más allá de su aspecto o su forma de hablar, lo cual engancha a la audiencia desde otro ángulo, uno muy personal, pues se maneja con suma frecuencia un balance entre lo verdaderamente bueno y lo malo. Así, el infierno es un vecindario con tantos problemas que el plano mundano resulta ideal, comparado con los conflictos que enfrenta el reparto. Los fondos a modo de grabados antiguos, los escenarios sepias y los colores secos distan mucho de las animaciones modernas con sus secuencias brillantes y estridentes, brindándole un toque de distinción muy especial.

La comedia en modalidad satánica adquiere un irónico *look* clásico, gracias a su retorcida carga de humor negro. Es animada e ilustrada desde una perspectiva tan interesante que logra enganchar al espectador más exigente. Hoozuki, el protagonista, es el plato fuerte desde el principio de la serie y también el postre en varias secuencias. En un lapso de 24 minutos se presentan dos episodios, lo cual le brinda al anime un ritmo mucho más ágil en cuanto al *timing* narrativo de la historia. Sin duda, una propuesta que determina un giro contundente en cuanto al manejo del argumento y lo que puede alcanzar con el impulso necesario.

DEMONIACA COTIDIANIDAD

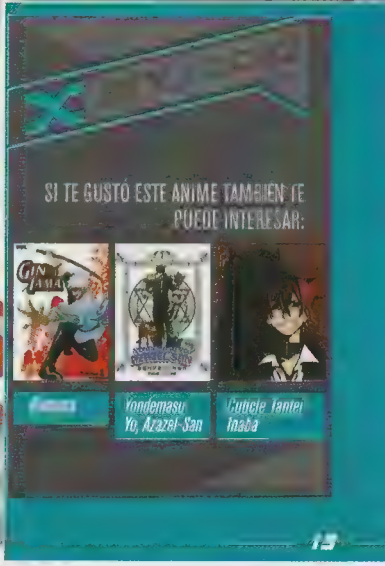
El infierno se conforma por Ocho Infiernos Ardientes y Ocho Infiernos Helados, estos a su vez constan de 272 subdivisiones, cada una con sus respectivas problemáticas. Al concluir la Segunda Guerra Mundial hubo un gran incremento en la población del infierno, por lo tanto los conflictos se volvieron muy comunes, la mayoría por diversas razones irresolubles. Cada gobierno requiere de un mediador, alguien heroico con un carisma excepcional; sin embargo, a veces ni en el Tártaro los deseos se cumplen.

Así el Gran Rey del Infierno lidia diariamente con infinidad de problemas, algunos sencillos, otros, es decir los más fastidiosos, prefiere asignárselos a su asistente Hoozuki, un demonio inexpresivo que cumple las más arduas tareas y todavía tiene tiempo para atender pasatiempos inusuales, poco comunes en el infierno, como acariciar animales esponjosos como conejos o koalas. Pese al gran empeño de Hoozuki para resolver con asombroso ingenio las dificultades más inverosímiles, hasta él puede tener un mal día.

HOOZUKI NO REITETSU FUE NOMINADA JUNTO CON OTRAS 15 OBRAS EN LOS TAISHO MANGA AWARDS EN EL 2012, DISTINCIÓN QUE FAVORECIÓ SU POPULARIDAD.

FICHA TÉCNICA

DEMOGRAFÍA: seinen 15+
GÉNERO: comedia, sobrenatural
DIRECTOR: Hiro Kaburaki
ARGUMENTO: Midori Gotou
MÚSICA: Tomisiro
DISEÑO DE PERSONAJES: Hirotaka Katou
ESTUDIO: Wit Studio
EPISODIOS: 12



アニメ

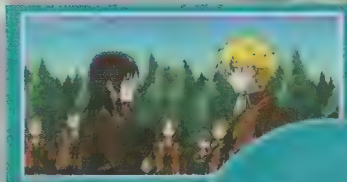
TOARU HIKUUSHI E NO KOIUTA

Las Batallas del Cielo

Por Kai Spiegel

© TMS Entertainment

Gregorio y María La Hire gobernaban el Imperio de Balsteros en aparente calma. Entonces Nina Viento encabezó la Revolución del Aire, ejecutó a Gregorio y ordenó encarcelar a María junto con su hijo Karl, quien fue adoptado por la humilde familia Albus al morir ella



En su nuevo hogar recibió el nombre de Kal-el, tiene tres hermanas, con la menor de ellas (Ariel) ingresa a la Academia de Vuelo ubicada en una isla flotante, cuya misión es entrenar pilotos para llegar al Fin del Cielo, donde se cree concluye el mundo. Por simple que parezca la estrategia, los profesores de la Academia saben que existe el riesgo de un enfrentamiento directo con el Clan del Cielo, provocando una posible guerra. Kal-el hace amigos con facilidad, forma equipo con Claire Cruz en los entrenamientos y poco a poco se convierte en algo más para él. Su principal objetivo es ser el mejor piloto para enfrentar a Nina, a quien desea matar sin compasión alguna, vengando así a sus padres.

SURCANDO EL HORIZONTE

La animación se apega al estilo de las últimas producciones, donde los paisajes se asemejan a una vieja ciudad europea. Dado que se utilizan aviones hay un matiz visual de *steampunk* que se mantiene constante y se presenta incluso en el vestuario. Las secuencias de acción son bastante ágiles, poseen un ritmo ajetreado capaz de atrapar al espectador. El reparto es numeroso, existen gran cantidad de nombres que difícilmente pasaran por alto, en especial los apellidos que incluso en México se utilizan. El diseño de los personajes posee un peculiar carisma que los hace bastante accesibles, la gama es tan amplia que hay un rol para cada gusto, desde el antisocial hasta el bonachón, en cuanto al reparto femenino es bastante atractivo y versátil, abarcando un extenso abanico de posibilidades.

La historia sigue un desarrollo lineal, salvo los brincos al pasado donde se abunda en los antecedentes de cada personaje. Existe una mezcla de dramatismo y comedia que le permiten un buen progreso, evitando caer en lo aburrido. Aunque en ocasiones el argumento es un poco predecible, pero de entrada es ágil narrativamente hablando. Es notable el manejo del "lado oscuro" en algunos personajes, que pese a lucir inocentes también son capaces de perderse en una emoción negativa, pese a ello adquieren la fortaleza necesaria para enfrentar a los demonios que los atormentan, dejando así una moraleja bien intencionada y positiva.

Toaru Hikuushi e no Koiuta nació como una novela ligera, cuyo argumento fue escrito por **Koroku Inumura** e ilustrado por **Haruyuki Morisawa**. La editorial Shogakukan publicó cinco volúmenes entre 2009 y 2011. La serie animada se estrenó tres años después, el 6 de enero del 2014 en la televisión japonesa y simultáneamente fue transmitida por el sitio virtual Crunchyroll. La compañía NIS America obtuvo la licencia de distribución para EU, así que muy pronto será posible adquirirla en formato DVD y Blu-ray.

Si te gustan los personajes con un pasado oscuro, intensas batallas aéreas y una increíble pista sonora con un toque romántico, esta es una gran opción.

FICHA TÉCNICA

DEMOGRAFIA: shonen 15+
GENERO: fantasia romantica
DIRECTOR: Toshimasa Suzuki
ARGUMENTO: Shinichi Inotsume
MUSICA: Ko Otani
DISEÑO DE PERSONAJES: Hiroki Harada
ESTUDIO: TMS Entertainment
EPISODIOS: 13

NOBUNAGA the Fool

Cuando la tecnología cambia el mundo

Por Yuto A.C.I.
© Satelight

Sin duda alguna, **Shoji Kawamori** es uno de los creadores de animación de más renombre en este medio. Haciendo series tan emblemáticas como *Macross* o *Tenku no Escallowne*, el trabajo de este hombre ya ha quedado en la memoria de muchos y fue la persona encargada de escribir este proyecto.

Fue anunciado a mediados de 2013, y se decidió crear como un proyecto multidimensional que consta de tres etapas, donde se mezclan animación y actuaciones reales mediante obras de teatro, haciendo de este título bastante atractivo. Contando con el estudio Satelight detrás del trabajo de animación, y con Avex Live con la actuación en vivo, se tenían muchas expectativas a su alrededor. La obra de teatro se estrenó el 8 de diciembre de 2008 a la par de una transmisión especial del primer episodio, el cual fue estrenado de manera formal en enero.

Nobunaga the Fool nos cuenta sobre como el mundo se dividió en dos Estrellas, la del Este y la del Oeste. Los habitantes construyeron ciudades y pueblos bajo la dirección de los mensajeros dragones. Con el tiempo, la Estrella del Oeste recibió el aliento del dragón, por lo que están a punto de unificarse en una sola nación, mientras que las naciones de la Estrella del Este se siguen peleando por tratar de controlar a las demás naciones. Una de estas, gobernada por el clan Oda, ha sido de las pocas sobrevivientes a esta guerra, a pesar de que están rodeados de países que buscan conquistarlos.

Jeanne Kaguya d'Arc, ha tenido visiones sobre el nacimiento del mesías estelar que salvará al mundo. Sin embargo, estas premoniciones han hecho que la gente le tenga miedo. Esta mala fama la lleva a conocer a **Leonardo da Vinci**, quien la llevará a embarcarse en su aventura a la estrella del Este.

Mientras tanto en la Estrella del Este, **Oda Nobunaga**, quien tiene sueños constantes con una chica, se encuentra con sus amigos **Mitsunide** y **Hideyoshi**, quienes han encontrado una armada de guerra del clan **Takeda**, que está lista para atacar. Después de una masacre, Oda ve cómo destruyen todo a su alrededor y junto con sus amigos deciden embarcarse a luchar una posible guerra, pero son interrumpidos por la caída de una nave donde va abordo Jeanne. La nave se activa, y Oda escucha una voz que le menciona que solo se activa con la presencia del mesías estelar.

Shoji Kawamori vuelve a sorprendernos con un Mecha que tiene una trama bastante interesante, y que engancha desde los primeros minutos del primer capítulo. Si bien, la calidad de animación no es tan buena como en otros de sus trabajos, sí supera al promedio, teniendo una narración bastante fluida. Los diseños de mechas y naves no impresionan aunque son interesantes. En cuanto a los personajes, son carismáticos y con un diseño bastante clásico y elaborado, algo que en lo personal me agrada bastante, sobre todo si tomamos en cuenta las tendencias que han marcado en estos últimos meses. Además de esto, llama la atención la forma en la que han agarrado personajes históricos para modificar y hacer un mundo paralelo. Sin duda es un anime que vale la pena ver.

FICHA TÉCNICA

GÉNERO: [illegible]
DIRECCIÓN: Hidekazu Sato
GUIÓN: [illegible]
MÚSICA: Masaru Yokoyama
DISEÑO DE PERSONAJES: Yone Kazuki
ESTUDIO: Satelight
EPISODIOS: 24

Tari Tari

La Fortaleza de tus Sueños

Por Goare Salcido © P.A Worksand

UNA DE LAS GRANDES CUALIDADES DEL ANIME ES SU GRAN CAPACIDAD PARA PRESENTAR UNA HISTORIA SENCILLA CON UNA CARGA EMOCIONAL TAN PODEROSA QUE LOGRA UNA IDENTIFICACIÓN DIRECTA CON EL ESPECTADOR. SI LA SERIE ES CAPAZ DE CONMOVERTE, HACERTE PENSAR EN TI MISMO E INCLUSO TAMBALEARTE, ENTONCES ESTÁS FRENTE A LA OBRA QUE QUIZÁ CAMBIE TU MODO DE VER EL MUNDO.

ESTRELLAS DE PAPEL

Entre junio y noviembre del 2012, la revista *Gangan Joker* realizó la serialización de *Tari Tari*. El diseño original del reparto lo llevó a cabo **Tanu,** que previamente hizo ilustraciones de cierre para la popular serie *Shingeki no Kyojin* y el juego de cartas enfocado en el anime de *Guilty Crown*; el arte de *Tari Tari* estuvo en manos de **Tomiyaki Kagisora**, la composición fue de **Tohru Naomura** y **Evergreen** creó la historia. Esta interesante alianza creativa tenía el objetivo de contar una historia escolar, tal vez parecida a otras tantas propuestas que abordaban las expectativas académicas de un grupo de chicos, la única diferencia era una inquietud que en un momento dado de la vida nos aborda a todos: ¿puedo hacer realidad mis sueños?

A finales del 2012 el tiraje del manga concluyó; constó de dos tomos publicados por la editorial Square Enix. En la versión de papel, el reparto tiene un aspecto infantil, rostros redondos, ojos grandes y expresivos, los personajes son alegres y establecen empatía con el lector, aunque lucen demasiado "chibi" para ir al instituto, pero ya antes se han visto personajes adultos que parecen adolescentes.

El planteamiento de la historia es sencillo, con un trayecto lineal hasta el ingreso de algún "*flashback*" cuyo objetivo es impulsar el desarrollo del planteamiento inicial; no obstante, ese brinco le permite al espectador conocer los antecedentes del reparto, a modo de "saber de dónde venimos para saber hacia dónde vamos" y así entender las razones por las cuales los personajes están en conflicto justo en ese momento.

Dado el género de la obra, es poco frecuente encontrar espectaculares viñetas de acción pues es más emocional, el reparto logra reflejar con suma claridad aquello que los inquieta y motiva, este rasgo beneficia el ritmo de lectura, que destaca por ser ágil y hasta cierto punto divertido, dadas las peripecias que se presentan.

NOTAS DE CRISTAL

En julio del 2012 se presentó la versión animada de *Tari Tari*, por tres canales de la televisión japonesa y el sitio virtual Crunchyroll, de esta forma el círculo de la audiencia se amplió positivamente, reclutando a una mayor cantidad de fans. Posteriormente la compañía Sentai Filmworks obtuvo la licencia para transmitir la serie en EU, dando a conocer está propuesta en el extranjero, donde comenzó la curiosidad por leer el manga, así se incrementó aun más su ya creciente popularidad.

Aquellos que estuvieron en contacto con ambas versiones pudieron observar una notable diferencia, la cual se planteaba en el diseño del reparto; mientras en el manga todos los personajes lucían como estudiantes de secundaria, en la serie únicamente Konatsu aparentaba menor edad por su baja estatura y eso favorecía su química con el espectador.

En un momento dado, el anime logró sincronizarse con el manga en cuanto a tempo narrativo, así

ambos formatos fueron de la mano durante un determinado tiempo; la serie concluyó en septiembre, mientras el manga terminó dos meses después. Existen rumores de que habrá una segunda temporada o bien una OVA, hasta que eso se confirme solo podemos navegar la música con estos cinco chicos quizá demasiado jóvenes para ser llamados adultos, pero que ya no piensan como niños y están a punto de decidir su destino; este puñado de soñadores nos dejan una importante moraleja, hay que luchar pese a todo por cumplir los sueños, incluso aquellos que parezcan imposibles.

RECUERDOS Y MÚSICA

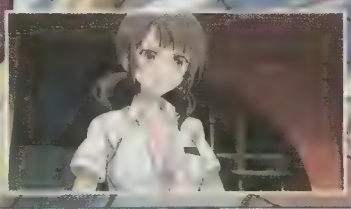
La isla de Enoshima está ubicada en la prefectura de Kanagawa; tanto la carretera como el tren tienen vista al mar, en ese pequeño poblado casi todos sus habitantes se conocen. Es el último verano en que los alumnos de tercer año del Instituto Shiramazaka estarán juntos, pues deben decidir qué hacer con sus respectivas vidas, ese futuro brillante que luce aterrador a la hora de dirigir el barco de su destino.

Konatsu es una chica alegre, de baja estatura, que adora cantar, pero dada su terrible interpretación en el festival del año pasado ahora su única tarea en el coro es pasar las páginas de las partituras de la pianista. Esta situación le provoca una terrible frustración, al punto de tener una discusión con la maestra de música quien asegura que carece de "ese algo especial" para destacarse por encima de los demás. La única opción viable es abrir otro Club de Música, lo cual parece imposible dada la oposición de la maestra, además debe reunir a cinco miembros; todos aquellos que podrían estar interesados pertenecen al coro y difícilmente la ayudarían pues se acerca el festival de graduación.

Confundida, Konatsu visita a su amiga Sawa quien pertenece al Club de Arquería, al ver su situación se solidariza y se incorpora a su Club de Música; promete ayudarla, en tanto pueda practicar y prepararse para convertirse en una experta jinete. Taichi es un entusiasta chico que practica Bádminton, dado que siempre juega solo carece de un grupo formal aunque planea llegar a nivel profesional en cuanto concluya la escuela. Konatsu le pide que forme parte de su grupo, así ellas le ayudarán en sus prácticas y él aprenderá a cantar; la descabellada idea es aceptada por el director de la escuela.

Luego se incorpora Atsushiro "Wien" al grupo de Konatsu siguiendo a Taichi, pues acaba de llegar de Austria y más que aprender a jugar Bádminton o a cantar trata de asimilar que en la realidad es imposible ser un héroe. Y finalmente Wakana, que se ve inmersa en la rutina para escapar del pasado, ella será la batuta del Club de Música de Konatsu y quien los impulse a creer que pese a la adversidad, los sueños se hacen realidad.

EN LA SERIE DE *TARI TARI* HAY SEIS CANCIONES DURANTE LA HISTORIA, EN EL PRIMER EPISODIO SE PRESENTA *REFLECTIA*, EL TEMA DE ENTRADA DEL ANIME *TRUE TEARS*.



SI TE GUSTÓ ESTE ANIME QUIEN TE PUEDE INTERESAR:

FICHA TECNICA

SOY
UNA DIOSA
¿Y AHORA QUÉ?

SIMPLEMENTE DIVINA

La vida para Nanami Momozono no podía ir peor, abandonada en su adolescencia por un padre desobligado, hundida en deudas, sin dinero y sin hogar, se encuentra frente a la disyuntiva de qué hacer para poder sobrevivir o peor aún, dónde siquiera pasar la noche.

La providencia dictó que en su camino se atravesara Mikage, un misterioso hombre propenso a las lágrimas, al que Nanami rescata de un feroz perro y este agradecido por la ayuda y conmovido por la situación de la chica, decide heredarle su "hogar" y la nombra la nueva *kami* (dios guardián) de esas tierras.

Desconfiando del extraño sujeto, quien le ha dado un beso en la frente, pero decidida a investigar, Nanami llega a un pequeño templo, ligeramente destartalado. Al entrar, descubre que puede ver a los espíritus del templo, Onikiri y Kotetsu, un par de shikigamis (fuegos fatuos) que la reciben encantados. Ellos le explican que en su frente está la marca de un kami, así que ella es la nueva diosa del templo. Pero el espíritu zorro guardián, Tomoe, rechaza a Nanami, creyendo que ella es una persona inútil a quien cree más piensa servir y le exige saber dónde diablos se encuentra Mikage, a quien Tomoe ha esperado por veinte largos años.

Como pueden imaginarse, la nueva vida de Nanami como deidad empezó con el pie izquierdo. Además de seguir con su vida escolar, debe realizar todas las labores de limpieza del templo, aprender a usar sus poderes espirituales, lidiar con todo tipo de extraños demonios y espíritus entre los que incluye a brujas, un Tengu (espíritu cuervo) estrella de J-pop, un adorable espíritu serpiente con pésimo sentido musical, y un rey demonio que tiene un pasado turbulento con Tomoe.

Además está Tomoe, quien no ha aceptado hacer el contrato para convertirse en el espíritu familiar de Nanami, y tomando en cuenta lo incómodos que se sienten ambos estando juntos, la cosa da para muchos enredos. Pero entre todo, la llegada de Nanami al templo no es fortuita y su presencia ayudará a liberar a Tomoe de una maldición que podría acabar con la vida del hermoso zorro.

Kamisama Hajimemashita, también conocido como *Kamisama Kiss*, fue realizado en 2012 por TMS Entertainment, bajo la dirección de **Kotarou Daichi**, quien es un veterano en el género de animes románticos y de comedia desde los años 80. Está basado en el popular manga de **Julietta Suzuki**, publicado en la revista *Hana to Yume* por editorial Hakusensha. Para la celebración del volumen 16 de este manga, vendrá un DVD especial con dos ovas: *Kamisama, Suterareru* y *Kamisama, Onsen ni Iku*, que salieron a la venta el mes de junio de 2013.

A pesar de la popularidad del anime y el manga, aún no se ha confirmado una segunda temporada.

EL OPENING *KAMISAMA ONEGAI*, ESTÁ BASADO EN LA FAMOSA CANCIÓN DEL MISMO NOMBRE, CANTADA POR EL GRUPO POP JAPONÉS **THE TEMPTERS** EN 1968. LA VERSIÓN DE LA CANTANTE **HANAE** PARA EL ANIME ES UN COVER DE LA MISMA.

EL DIRECTOR **KOTAROU DAICHI**, TAMBIÉN ES RESPONSABLE DE EXCELENTES ANIMES ROMÁNTICOS COMO *KODOCHA* Y *FRUITS BASKET*.

NANAMI Y TOMOE LLEGAN A MÉXICO

Kora Internacional trajo a México *Kamisama Kiss* bajo el título *Soy una Diosa, ¿y ahora qué?* Para este anime se realizó un gran trabajo en el doblaje y adaptación de los temas, en la música estuvo **Luis Leonardo Suárez**, y en el ending, así como interpretando a Kurama, está la voz de **José Vilchis**.

Arturo Castañeda tuvo a su cargo el importante trabajo de dirección de doblaje. En una breve entrevista para *Conexión Manga DVD*, Arturo nos platica cómo fue dar voz en español al mundo sobrenatural de *Soy una Diosa*.

CM-DVD: ¿Cómo fue la elección e interpretación de los personajes principales?

Arturo: "Los actores fueron elegidos mediante pruebas de voz, las voces principales son **Óscar Flores** como Tomoe y **Jessica Angeles** como Nanami.

Nanami es un personaje terrenal, es una chica normal con problemas anormales así que Jessica tenía la mitad del trabajo resuelto, lo demás fue solo maquillaje de mi parte y en cuanto a Óscar, qué te puedo decir, es un gran actor con una buena actitud, diálogo tras diálogo íbamos creando a Tomoe en español y fue una experiencia muy divertida."

CM-DVD: ¿Cuáles fueron tus momentos favoritos al dirigir? ¿Interpretaste a algún personaje tú mismo?

Arturo: "Uno de mis momentos favoritos fue cuando grabamos la primera línea de Tomoe, estaba muy emocionado de poder trabajar con Óscar, le tengo mucho respeto. ¡Y grabar a Otohiko! Jajaja. **Héctor Emmanuel Gómez Gil** me hizo reír muchísimo. Yo grabé dos personajes pequeños a lo largo de la serie pero prefiero no decir cuáles, y que algún día alguien se dé cuenta que soy yo."

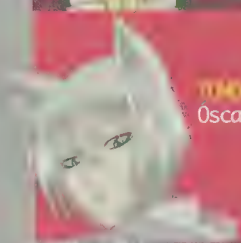
© Julietta Suzuki/Hakusensha – Kamisama Kiss Production Committee/TMS Entertainment, Co. Ltd

FICHA TÉCNICA

DEMOGRAFÍA: shoujo 12+
GÉNERO: comedia
DIRECTOR: Akitarou Daichi
ARGUMENTO: Akitarou Daichi, Michiko Yokote
MÚSICA: Toshio Masuda
DISEÑO DE PERSONAJES: Junko Yamanaka
ESTUDIO: TMS Entertainment
EPISODIOS: 13

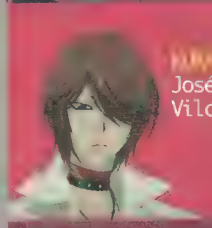
CAST ESPAÑOL LATINO

NANAMI / OTOHIKO
Jessica Angeles



TOMOE
Óscar Flores

KURAMA
Arturo Cataño



YATORA
José Gilberto Vilchis

KOTETSU
Jocelyn Robles

YUKI
Liliana Barba

Soy una Diosa

¿Y AHORA QUÉ?

TMS ENTERTAINMENT
K·O·R·A INTERNATIONAL
CONNECTION MANGA 連絡漫画

CRUNCHY
MANGA

EL RINCÓN ECCHI

ANIME

HIGHSCHOOL DxD SPECIALS

Una de las series que no podíamos dejar pasar para esta página ecchi era *Highschool DxD*, que como muchos de ustedes saben, siendo conocedores del tema, propina una buena dosis de chicas sexis y exuberantes, mostrando sin muchas reservas sus encantos, y eso nosotros lo agradecemos tremendamente XD.

El anime se centra en Issei Hyodo, un lascivo (muy lascivo) estudiante de preparatoria que lleva una vida bastante normal; no es muy destacado y todos saben que es un cochinote. Su vida cambia tras una cita con una chica llamada Yuuma, no porque una chica se haya fijado en él, sino por otros intereses más oscuros. Yuuma resulta ser una demonio y tras preguntarle si estaría dispuesto a morir por ella lo asesina. A la mañana siguiente, Hyodo se despierta creyendo que lo acontecido no ha sido más que un sueño, pero no podrá estar más equivocado, su cachonda pesadilla apenas comienza.

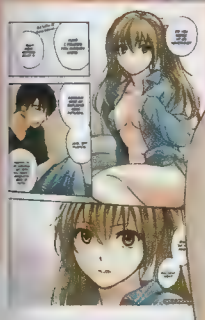
Highschool DxD es una serie con grandes dosis de ecchi muy cómicas, que se desatan constantemente y alegran mucho la pupila, sobre todo en los especiales que aparecieron en la versión Blu-ray. Se trata de 5 capítulos de 3 a 4 minutos de duración, con escenas muy coquetas de ecchi jejeje, aunque hay que advertir que eso es la mejor parte, porque la historia deja bastante qué desear para el final.

MANGA

VELVET KISS

El manga que les presentamos esta vez resultó ser una excelente revelación, desde la portada se veía prometedor y en serio que ha cumplido y seguro que a ustedes les encantará. *Velvet Kiss* es un manga ecchi que raya en el género hentai, no es explícito como lo sería un manga de este tipo pero la temática sí hace acercarse más. El tópico principal gira en torno a las relaciones íntimas de los protagonistas, pero estas escenas no son completamente hentai, hablando de cuestión sexual, pues no son tan explícitas o detalladas como el género acostumbra.

Hablando de la historia, esta nos ha parecido algo simple pero que funciona bien. Nos centramos en Nitta Shin, un empleado un tanto descuidado que se mete en serios problemas al firmar unos papeles sin revisar adecuadamente y que lo hacen acreedor a una deuda impagable. Su acreedor le sugiere una alternativa para pagar su deuda, y la solución es tan simple que es absurdo no aceptar: Shin tendrá que hacerle compañía a una hermosa joven llamada Kanoko y obedecer en todo lo que ella le solicite. Con el tiempo, Shin aprenderá que esto no es tan fácil como parecía en un principio y se verá envuelto en muchos más problemas. Kanoko, que es una chica tsundere, pondrá a prueba de muchas formas a Shin, quien se arrepentirá de lo que hizo, pero al final del día nuestra bella protagonista siempre sabrá cómo recompensar a Shin, y saben a qué me refiero jejeje.



CHICA MANGA

CELIA CUMANI AINTREE

Para quienes hayan visto la serie ***Walkure Romanze***, saben muy bien que sus protagonistas son un verdadero agasajo para la vista y hasta es difícil decidirse por una favorita, pero lo tenemos que hacer y le dedicamos este espacio a la hermosa Celia Cumani Aintree, una rubia de curvas muy pronunciadas que nos ha enamorado.

Celia es una atractiva mujer de cabello rubio con coquetos bucles, es de carácter firme pero muy amable y posee excelentes aptitudes como combatiente, es una figura femenina bastante segura y respetada por el resto de los "caballeros", lo que la hace de cierta forma una figura de autoridad que en las artes del fetiche la hacen sumar varios puntos y más por esas tremendas medidas que se carga: 93-56-88, la combinación ganadora que nos hace babear. Por si les interesa saber más de esta sensualidad de mujer, tiene una estatura de 168 cm y nació un 27 de noviembre; no sabemos su edad, pero por su apariencia podemos decir que ronda los 27 años de edad, lo que la convierte en una chica bastante mayor que muchos de ustedes, pero eso seguramente la hace más atractiva para todos jejeje.

MUSIC

TOP FIVE DE J-Pop

1 Kis-My-Ft2 – *Hikari No Signal*, AVEX TRAX

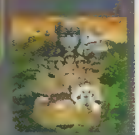
2 AKB48 – *Mae Shika Mukanee*, King Records

3 Atsuko Maeda – *Seventh Code*, King Records

4 Exile Takahiro – *Love Story*, Rhythm Zone

5 Wacci – *Tokyo*, Cube Inc.

TOP FIVE DE K-Pop



1 SoYou & JunggiGo – *Some*, LOEN Entertainment

2 2NE1 – *Come Back Home*, YG Entertainment

3 Sung Si Kyung – *Every Moment of You*, Jellyfish Entertainment

4 Girls' Generation – *Mr.Mr.*, S.M. Entertainment

5 Lyn – *Miss you... Crying*, Music&NEW

JAPÓN
CINEMA STAFF

Asian INDIE music

De nueva cuenta emprendemos el viaje para presentarles las propuestas musicales más interesantes de Asia. Hoy toca el turno a una banda que hace tiempo queríamos compartirles (antes de que se hiciera famosa por *Attack on Titan*), se trata de Cinema Staff, una banda de J-rock suave muy interesante con identidad propia. Iniciándose en el mundo independiente en 2007 con el sello Zankyo Records (pronto les traeremos más novedades de este sello), la banda entregó algunos sencillos que destacaban por tener un estilo muy simple pero efectivo y con esa misma idea nos entregaron un primer disco homónimo de gran calidad, el cual les recomendamos tremendamente. Pero no pasaría mucho tiempo para que dieran el salto con una disquera más grande como Pony Canyon, en donde lanzaron un disco el año pasado y aunque se ha perdido un poco de esa sencillez en sus canciones, siguen siendo una banda prometedora que no se pueden perder, sobre todo ahora que saltaron a la fama gracias al anime *Attack on Titan*.

COREA
JAVO ISLAND

Qué gusto da poder conocer más y más bandas o cantantes que tienen una propuesta interesante y divertida en sus canciones. Vamos, la música se hizo para disfrutar y cada vez que escuchamos canciones con un buen mensaje que nos haga bailar y nos ponga de un buen humor se agradece. Una banda que hace justamente eso es Javo Island, una propuesta bastante interesante y con una energía muy pegadiza que pone de buenas con sus notas llenas de Rock and Roll. Con apenas dos producciones discográficas Javo Island ha ganado muchos fans, aunque curiosamente una gran parte de ellos están fuera de Corea, y no es de extrañar pues basta con escucharles un poco para darse cuenta de que su música va más allá. Su ritmo rápido y alegre con toques SKA en cierto momento es de lo mejor, aunque no es para todo público, sobre todo si eres muy joven y gustas de géneros más comerciales. Pero no por ello no debes echarle un ojo, en una de esas te haces fan.

BEEF CHICKEN PORK
MAN WITH A MISSION

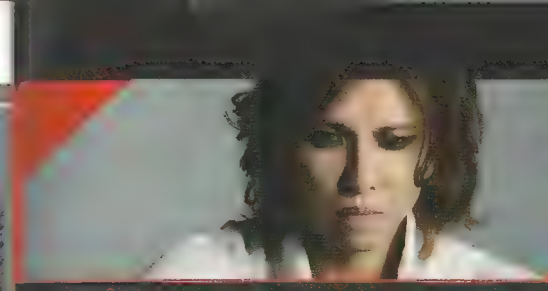
Los cabeza de lobo ya tienen por fin su primera producción completa. Después de varios singles presentados y una carrera de cuatro años, **Man With a Mission** nos entrega un primer disco bastante interesante. *Beef Chicken Pork* (literalmente: *carne, pollo, cerdo*) es un disco bastante entretenido, en todo momento se siente la energía de la banda además de su sentido del humor bastante prendido. Con 12 tracks que viajan por el hard rock y el dance pop, este disco es una verdadera maravilla para todo fan de la música nipona y es automáticamente uno de los imperdibles para esta temporada. No se pueden quedar sin escuchar esta manada de cabezas de lobo.

BABYMETAL
BABYMETAL

Desde las profundidades más recónditas de las productoras japonesas nos llega la mezcla más extraña que se ha visto en el País del Sol Naciente desde hace un tiempo. El metal se conjuga con las idols y de ahí nace BABYMETAL, y con ellas una revolución por esta extraña mezcla musical que a más de uno le ha robado la atención. Las tres tiernas niñas de BABYMETAL hacen un debut que se ha apoderado de los primeros lugares en ventas y popularidad y no es para menos pues el disco vaya que es una ocurrencia de lo más alocada y disfrutable. Son 13 los tracks que comprenden esta producción y nos trasladan a un dulce y retorcido mundo de metal *kawaii* del que no podrás escapar.

MR. MR.
GIRL´S GENERATION

Las chicas más queridas del K-pop regresan con un minialbum que pretende mantener tranquilos a los fans mientras llega su nueva producción. Este miniálbum cuenta con 6 tracks, siendo la canción estelar, *Mr. Mr.*, la que ya ha ganado varios reconocimientos en distintos medios, todos bien merecidos. El resto de las canciones se aleja un poco de lo que estamos acostumbrados de estas chicas, podríamos decir que se trata de un sonido más maduro que ha decir verdad a muchos fans no les ha agradado, pero que curiosamente a las personas ajenas les ha parecido algo bueno.



YOSHIKI

Por A.O.I.

BANDA DEL MES

Sello discográfico: Extasy Records

El no necesita presentación alguna, la mayoría de la gente lo conoce por ser líder, baterista, pianista y compositor de la banda **X Japan**, además de sus proyectos alternos que han hecho vibrar a más de uno.

Yoshiki comienza su carrera con la banda **Noise**, junto con su amigo **Toshi**. Con el tiempo, Noise pasó a ser **X**, con quienes grabaron varios demos hasta que, gracias a la madre de Yoshiki y a la negativa de las disqueras por firmarlos, X saca su primer disco, *Vanishing Vision*. Esto generó que pronto pudieran firmar con Sony, con quien sacan dos discos más. Durante esta época colabora con **Tetsuya Komuro** con el proyecto V2.

En 1993, cambian su nombre a X Japan y después del primer lanzamiento como solista de Yoshiki y una colaboración con **Roger Taylor**, participa en el ómnibus *Kiss my Ass* de **Kiss**.

Después de la separación de X Japan, Yoshiki juró no volver a tocar la batería y es así como se enfrasca en su nuevo proyecto, **Violet UK**, además, unos años más tarde se vuelve parte de **Globe**, colaborando nuevamente con Tetsuya Komuro.

Para 2007 se anuncia el regreso de X Japan y su tan aclamada gira mundial. Y, aunque prometió durante varios años un disco nuevo de X Japan, finalmente anunció su lanzamiento debut a nivel mundial como solista. *Yoshiki Classical* salió con mucho éxito y para cuando escribo estas líneas está a punto de comenzar su gira mundial para presentar este proyecto, y como es de esperarse, estará pisando tierras mexicanas el 3 de mayo.

SHINEE

Miembros: Jong Hyun (vocalista principal), Onew (líder, vocalista), Minho (rapero principal, vocalista), Key (vocalista, rapero), Taemin (bailarín principal, vocalista y maknae).

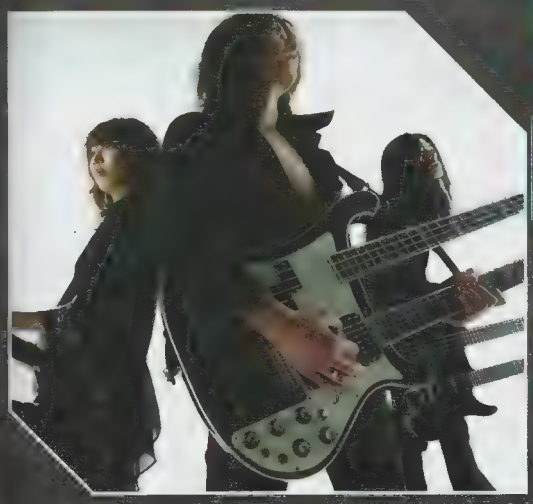
Sello discográfico: SM Entertainment, Emi Music Japan

SHINee debutó un 22 de mayo de 2008, después de una campaña que creó expectativa a través de un teaser de su sencillo *Replay*. La popularidad no se hizo esperar, y antes de lanzar su primer disco, participarían en un Dream Concert, junto a varios artistas ya consagrados del K-pop.

Después de algunos lanzamientos como *The Shinee World* y *Romeo*, debutan en Japón en 2010 para después sacar *The First*, su primer trabajo de estudio bajo el sello Emi. Además de esto, entró con 3 singles al Oricon Chart, siendo los primeros artistas fuera de Japón que logran esto.

No es de extrañarse que el anuncio de una gira en Sudamérica fuera una bomba. Al salir los boletos, tuvieron ventas excelentes el primer día, demostrando su posición en el mundo de la música. Así que solo nos queda esperar para poder ver tan esperado concierto.

Esta boyband ha generado mucha euforia entre los fans del K-pop desde sus comienzos, mezclando música electrónica y R&B, con complicadas coreografías.



BORIS

Miembros: Takeshi (guitarra, bajo y voz), Wata (guitarra y voz), Atsuo (batería y voz)
Sello discográfico: Hydra Head Records, Southern Lord Records, Inoxia Records

Con influencias de **Melvins, Boris** se forma en 1992. Su primer disco sale en 1996 bajo el nombre de *Absolutego* y en 1998 [illegible]

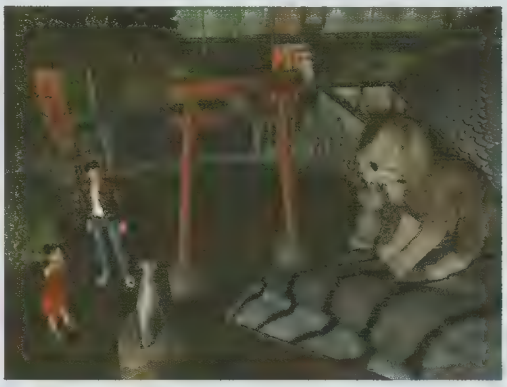
Para el año 2000 sale a la venta *Flood*. Con el tiempo fueron haciéndose cada vez más conocidos fuera de Japón, llegando a ser distribuidos por la discográfica Southern Lord en Estados Unidos.

Para 2002 lanzan *Heavy Rocks* y al siguiente año *Akuma no Uta*. Durante el 2005 lanzan *Pink*, el cual se posicionó como uno de los mejores discos de ese año por la revista *SPIN*. Poco después abren algunos *shows* de **Nine Inch Nail** y finalmente tocan en el ATP New York 2010 del festival musical de Montecarlo. El año pasado pisaron tierras mexicanas tocando en el Lunario, dentro del festival Ax[illegible] [illegible] presentación ante sus fans.

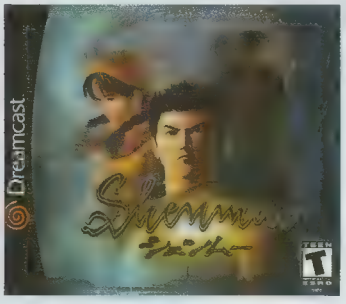
No cabe duda de que Boris es una banda interesante y adictiva. La música es un poco difícil de digerir, ya que mezcla el drone metal con algo de punk y rock progresivo, siendo en realidad una agrupación bastante experimental que seguramente pocos lograrán apreciar.

SHENMUE

EN MARZO, LA LEYENDA DE LOS VIDEOJUEGOS, **YU SUZUKI**, DIO UNA PLÁTICA SOBRE CÓMO FUE TRABAJAR EN LA MÁXIMA OBRA DE SU CARRERA. *SHENMUE* DE NUEVO ESTABA ANTE LOS REFLECTORES Y LA ESPERANZA POR VER UNA ENTREGA DE LA INCONCLUSA SAGA SE HIZO PRESENTE...



Para los gamers iniciados, el título *Shenmue* no requiere mayor explicación pues saben el gran peso que este juego tiene en la historia de los videojuegos, pero para quienes no lo conozcan, los presentamos con esta joya del siglo pasado. *Shenmue* es un juego que apareció el 29 de diciembre de 1999 en Japón para Dreamcast, la última consola de SEGA. El equipo a cargo de la programación fue AM2, bajo la dirección del legendario Yu Suzuki, creador de grandes títulos como *Out Run*, *Space Harrier* o *Virtua Fighter*. El juego en todos los sentidos era una innovación para la industria, se presentaba en cuatro GD-ROMs (sistema de almacenamiento creado por Sega, cuya capacidad era de 1 Gb por disco), que era colosal para ese entonces y que si no se hubieran ocupado unas técnica especiales creadas por el mismo AM2 llamadas Magic Maze y Magix Room hubiera ocupado de 40 a 50 CD's, lo que habla del excelente equipo de programadores que trabajaron en el juego. *Shenmue* incorporaba un sistema de juego único que fue denominado F.R.E.E. (Full Reactive Eyes Entertainment), que permitía al jugador interactuar en un entorno muy similar al de la vida real.



El jugador podía literalmente "vivir" en el mundo del juego a través del protagonista, Ryo Hazuki, y experimentar relaciones personales e incluso observar cómo el paso del tiempo afectaba a los personajes y los escenarios. A *Shenmue* también tenemos que agradecerle los quick time events tal y como los conocemos y que ahora son muy usados, como en el juego *God of War*.

Además de unos gráficos espectaculares en su momento (y que aún se mantienen muy dignamente pese al tiempo transcurrido), la gran diferencia de *Shenmue* respecto a otros juegos parecidos radica en su perfecta ambientación: las calles son fieles representaciones de calles japonesas, el tiempo pasa como en la vida real, la gente que vive en el mundo del juego tiene una vida propia, las tiendas abren y cierran siguiendo sus respectivos horarios, el clima cambia y afecta al mundo del juego, etc. Detalles como la nieve congelándose en el suelo tras una noche de frío, los tendederos con ropa a ciertas horas del día, niños jugando cuando no hay clases, y personajes que cuentan sus vidas a Ryo (y que cambian con el paso del tiempo), son solo algunos de los elementos que hacen de *Shenmue* una obra maestra. No es un juego que se juega, es un juego que se vive.

La premisa del juego es simple: Ryo Hazuki, el protagonista, es el hijo de un famoso profesor de artes marciales que vive en Yokosuka. Un día de 1986, al llegar a casa, Ryo es testigo del asesinato de su padre, Iwao, a manos de Lan Di, un extraño personaje elegantemente vestido con ropas chinas que, antes de asesinar a su padre, le acusa de matar a una persona en China y luego le arrebata un extraño objeto de piedra verde que denomina el "espejo". Obsesionado por la venganza y por descubrir la realidad oculta en todo ese misterio, Ryo comienza una investigación que terminará por llevarle a China en su búsqueda por respuestas.

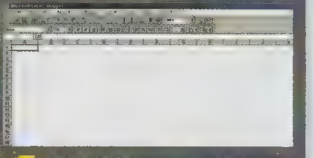
Por el momento, tan solo se han editado dos entregas de esta saga, la primera de ellas exclusiva de la consola Dreamcast, y la segunda se lanzó en versiones para Dreamcast y Xbox, pero los fans aún esperamos que sea anunciada una tercera parte y aún hay esperanza con la participación que tuvo Suzuki-san en la GDC 2014.

CURIOSIDADES DE SHENMUE

1 El juego hubiera ocupado 50 CD's de no ser por la compresión

2 La versión japonesa cuenta con *vending machines* de Coca Cola las versiones del resto del mundo tienen maquinas Jet Cola.

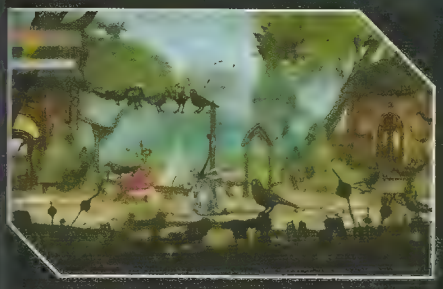
3 *Shenmue* originalmente sería *Virtua Fighter* RPG y Akira sería el protagonista

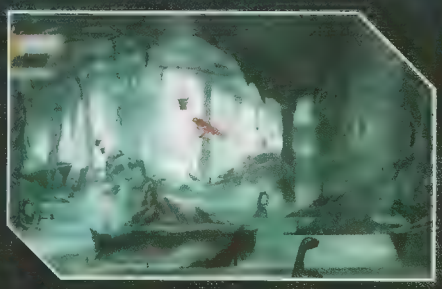


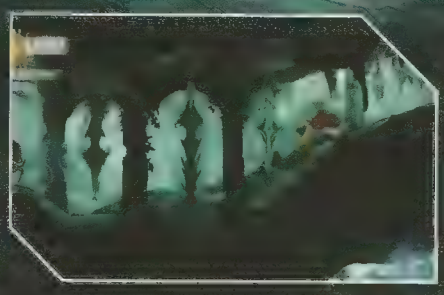
4 A falta de herramientas de manejo de proyectos en ese entonces, como Redmine, todo el control se hizo en hojas de Excel.

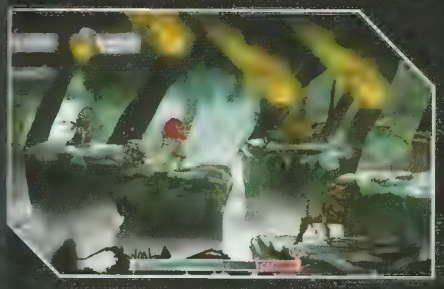
5 La versión europea de *Shenmue 2* para Dreamcast tiene diálogos en japonés, subtítulos en inglés y las anotaciones que hacemos en el cuaderno están en español. ¡WTF!

CHILD OF LIGHT









Los juegos indie son un tema muy importante para esta nueva generación, pues cada vez son más los proyectos de este tipo que llegan a nuestras consolas. Estas propuestas serán clave en los próximos años, tanto así que los grandes estudios han comenzado a poner interés en el desarrollo de propuestas de este tipo, uno de ellos es Ubisoft, que nos entrega una nueva licencia muy bien cuidada, interesante y sobre todo encantadora.

Child of Light nos cuenta la historia de una pequeña princesa de cabellos rojizos llamada Aurora, hija de un duque de Austria. Un día, tras caer enferma despierta en el mágico mundo de Lemuria, en el que la Reina Negra ha robado el Sol, la Luna y las estrellas. Su primera intención es escapar de este desconocido mundo y poder regresar con su padre, pero su camino a casa la lleva a encontrarse con personas y circunstancias que la hacen crecer como persona y provocan que nuestra pequeña Aurora emprenda un viaje en el que tendrá que crecer y convertirse en la salvadora del mágico mundo de Lemuria.

El juego se presenta como un RPG clásico por turnos de dos dimensiones, y hace guiños de muchas formas a títulos clásicos del género como *Dragon Quest*, lo que resulta en algo nostálgico y altamente disfrutable para quienes somos fans de los JRPG. También encontramos elementos de plataforma que enriquecen la travesía; podemos saltar y volar, habilidades que también tendremos que emplear para resolver uno que otro puzzle para poder avanzar en los niveles, dando así más elementos atractivos al modo de juego.

El juego, además de atraer la atención de los que son, o eran fans, de los JRPG, también quiere hacer justicia al público femenino, pues vaya que hay una grave falta de protagonistas femeninas fuertes y con carácter en los videojuegos.

Aurora es una heroína fuerte y decidida de corazón puro, sin un príncipe azul que la espere al final, en una historia que habla del crecimiento personal, salir de casa y asumir la responsabilidad de cambiar el mundo para hacerlo un lugar mejor.

MUCHOS ARTISTAS SIRVIERON DE INSPIRACIÓN PARA CREAR EL CONCEPTO VISUAL DE **CHILD OF LIGHT**, DESDE ACUARELAS DE LA ÉPOCA DE ORO DE LA ILUSTRACIÓN, CREADAS POR **JONH BAUER** O **EDMUND DULAC**, HASTA EL TRABAJO DEL MAESTRO **HAYAO MIYAZAKI**

CHILD OF LIGHT: HOMENAJE

DESARROLLA: Ubisoft Montreal
GÉNERO: RPG
CONSOLA: descargable para PS3, PS4, Wii U, XB 360, XB ONE y PC
FECHA DE VENTA: 30 de abril 2014

Child of Light es un bello RPG que resulta muy original en su apartado gráfico (al cual no nos cansamos de alabar), gracias al sorprendente engine UbiArt Framework creado por la compañía y muy fresco en su modo de juego inspirado en clásicos del género: es una mágica aventura que se disfruta como pocas veces se logra con un juego de este tipo. Agradecemos infinitamente que Ubisoft tenga el tiempo y las ganas de hacer un juego como este, un homenaje a los JRPG que todos los fans del género no querrán perderse.

EL HOMBRE DETRÁS DE LA CRIATURA, VISITÓ MÉXICO

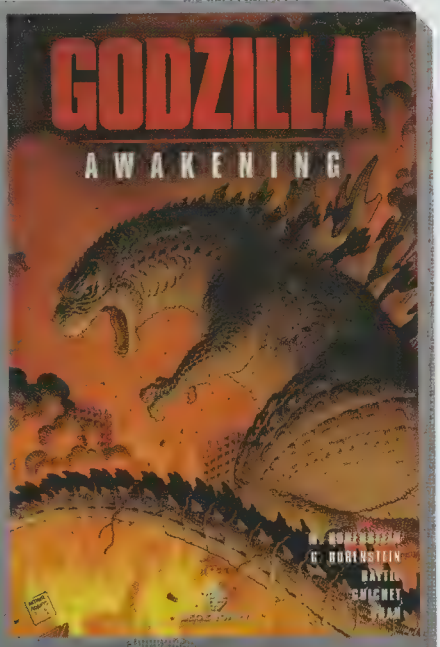
Varias semanas antes del estreno de la que se ha denominado como *Godzilla 2014*, **Gareth Edwards** visitó nuestro país y tuvo un encuentro con la prensa, para presentar varias escenas de esta superproducción. Fue un evento exclusivo, en donde quedó patente el entusiasmo del director y fan declarado del Rey de los Monstruos. A continuación, algunos de sus comentarios.

"Me siento muy afortunado por hacer esta película. Mi intención fue contar una historia épica, con un personaje icónico que deje satisfechos a los viejos fans, y que las nuevas generaciones puedan disfrutar, aún sin haber visto las anteriores películas de Godzilla."

"Pensé que diseñar a Godzilla sería lo más sencillo de todo lo que teníamos que hacer y que de por sí era difícil. Seis meses después nos dimos cuenta que nos tomó mucho tiempo para hacerlo realmente bien."

"No estaba muy seguro del 3D, pero hice la película en formato convencional lo mejor que pude, para luego dejar que los expertos la trabajaran y la llevaran al campo del 3D. Hoy puedo decir que no tengo dudas y la mejor versión de esta película es en tres dimensiones."

MONSTRUO DE PAPEL



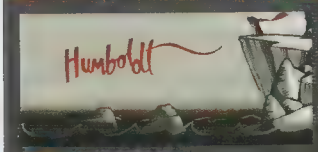
TR3S de TR3S

FIGS, ANIMACIÓN ENCHILADA

Con 29 años de historia, el Festival Internacional de Cine de Guadalajara, sigue representando uno de los vínculos más importantes para el cine latinoamericano, y esta circunstancia se extiende también al campo de la animación. De esta forma, en la más reciente edición del evento, un puñado de estupendas propuestas chilenas hicieron patente la genialidad, poco referida a nivel comercial, pero de innegable existencia, con que se desenvuelven los creativos del continente americano de habla hispana. A continuación tres de los más destacados.

1 THE CHASE, DE ASESINOS A SUELDO

Es durante un encargo aparentemente rutinario, que un asesino a sueldo termina siendo protagonista de un brutal episodio, en donde la acción animada cobra otra dimensión vía el esupendo manejo del CGI. Su director, **Tomás Vergara**, renunció a su trabajo y se mantuvo aislado durante más de seis meses para lograr perpetrar este filme, que costó sólo 700 dólares.



2 HUMBOLDT, ATRACCIÓN HELADA

La animación 2D encuentra aquí un breve pero muy emotivo momento, con una producción que apuesta más por una historia y diseño sencillo, pero muy emotivo y encantador, que por los avances técnicos. Un pingüino atrapado en una isla chilena, que busca regresar a la Antártida. Dirigen **René Castillo Ibaceta** y **Nicolás Cortés**.

3 GORIS NO ES CUALQUIER GORILA

Titulada simplemente como *Goris el Gorila*, y dirigida por **Luis Guzmán**, se trata de una disparatada aventura, plagada de secuencias explosivas, muy coloridas y verdaderamente insólitas. Los protagonistas son un niño hiperactivo y un gorila muy inteligente, que es quien le da el título a esta serie.

ゴジラ

GODZILLA
SIGUE SIENDO EL REY

GODZILLA
Estados Unidos/2014

DIRECTOR: Gareth Edwards
REPARTO: Aaron Johnson, Ken Watanabe, Elizabeth Olsen, Juliette Binoche, David Strathairn, Bryan Cranston, Richard T. Jones, Victor Rasuk, Akira Takarada

El monstruo gigante más famoso de todos cumple 60 años, y no podía festejarse de mejor manera que con su regreso a la pantalla grande, en uno de los estrenos más esperados de este 2014.

Tras su desastroso primer encuentro con la industria hollywoodense, misma que le llevó de regreso al cine asiático, el también conocido como el "Rey de los Monstruos" –resultado de un viaje en avión en el que cuenta la leyenda, su creador iba con un par de copas encima–, protagoniza una superproducción dirigida por **Gareth Edwards**, un declarado fan del personaje y que en el 2010 ya se hiciera cargo de una película del tipo kaiju, la apenas entretenida *Monstruos*. Pese a este poco alentador antecedente, la nueva aventura fílmica de Godzilla posee todos los elementos necesarios para convertirse en una de las más espectaculares y mejor logradas de la ya larga trayectoria del monstruo.

De entrada, la historia regresa al tono dramático, dejando de lado la autoparodia y emparentándose más con el cine de desastre y con la cinta original de 1954, con la diferencia de que en esta ocasión, de ser una metáfora de la paranoia y los estragos dejados por los ataques atómicos en Hiroshima y Nagasaki, pasa a convertirse en un recordatorio para la humanidad, de que a pesar de todo lo que ha logrado para controlar su entorno, aún existen fuerzas ante las que se encuentra indefensa, incluyendo la de su ambición desmedida. Un giro interesante que contrasta con la aparición de más de una gigantesca criatura, revitalizando el catch fílmico inaugurado con *Godzilla Raids Again* (1955), a través de las herramientas digitales, que también sirven para rediseñar la espectacular apariencia del monstruo, que a pesar de ser resultado del CGI, conserva el estilo de las botargas de sus

viejas películas, algo que agradecerán los fans de sus clásicas aventuras.

El reparto lo integra una combinación de actores de distintas nacionalidades, como la experimentada francesa **Juliete Binoche** –*El Paciente Inglés* (1996)–, el británico **Aron Johnson** –*Kick Ass* (2010), *Savages* (2012)–, el estadounidense **Bryan Cranston** – *Breaking Bad*– y el nipón **Ken Watanabe** –*El Último Samurai* (2003), *Cartas desde Iwo Jima* (2005)–.

Godzilla 2014, como se le ha denominado a esta cinta que tuvo un presupuesto de más de 160 millones de dólares, representa la reivindicación del personaje para el mercado occidental, luego de la versión perpetrada por **Rolland Emerich** en 1998, y que fue despreciada por los fans. Incluso el director Edwards ha declarado su deseo de que esta versión sea considerada como parte de la continuidad del Godzilla de la legendaria Toho, empresa dueña de los derechos. Otro de los grandes atractivos es que la cinta será proyectada en 3D, un festejo del tamaño del cumpleañero.

NARRATIVA BREVE, DE COLECCIÓN

También dentro del marco del Festival Internacional de cine de Guadalajara, se presentó una recopilación de los mejores cortos animados del IMCINE, en DVD y Blu-ray disc, en una estupenda edición en formato de libro, que incluye las fichas técnicas, sinopsis y arte de los mismos, que le convierten en una verdadera pieza de colección. Su título es *Narrativa Breve Infantil* e incluye cortos galardonados como *Las Tardes de Tintico*, que cuenta cómo unos mosquitos aficionados a la música, buscan reactivar el ánimo de un deprimido ídolo de la rumba. Imperdible.

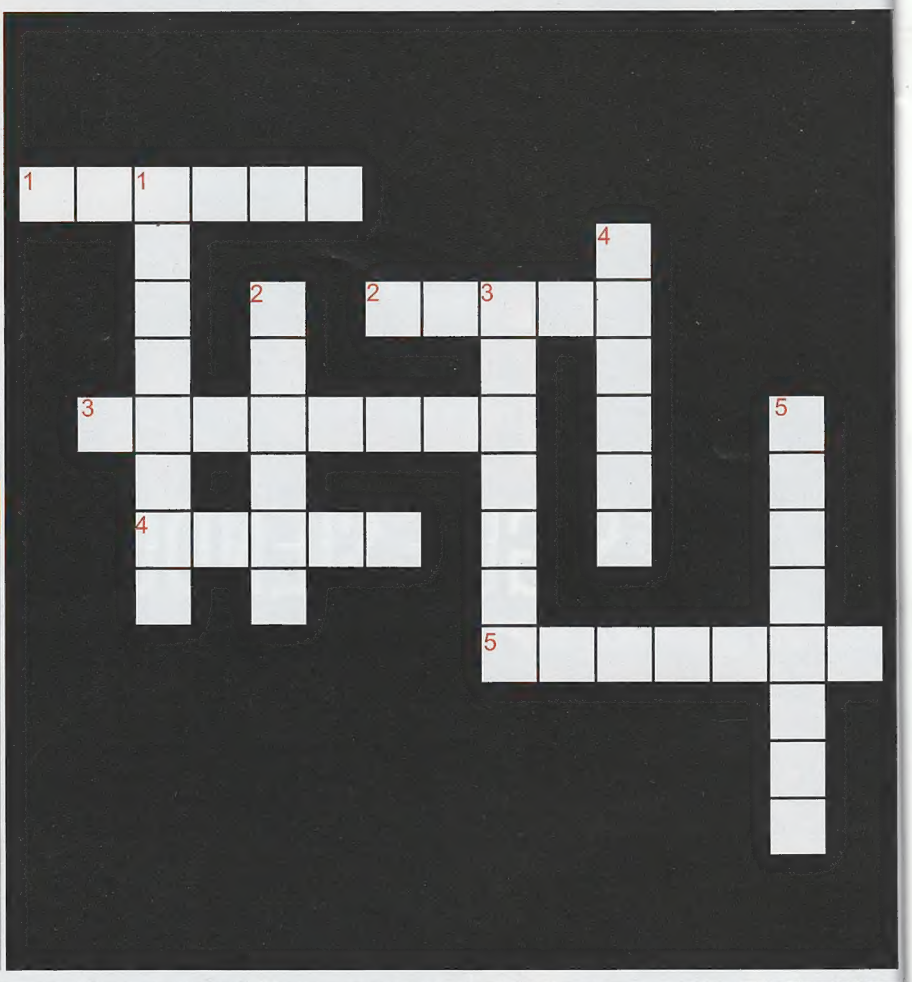
連漫絡画 HABILIDAD otaku

HORIZONTALES

1. Nombre del dios de la tierra que transfiere su cargo a Nanami.
2. Género al que pertenece el manga *Soy una diosa ¿y ahora qué?*
3. Es un ídolo popular con la imagen de ser un ángel caído, con maquillaje gótico y actitud de chico malo.
4. Es un zorro demonio que servía a Mikage, el dios de la tierra.
5. ¿Cuál ojo le robó Tomoe al demonio dragón? (Escrito de derecha a izquierda).

VERTICALES

1. Nombre del dios de la tierra que transfiere su cargo a Nanami.
2. Nombre de la protagonista de *Soy una diosa ¿y ahora qué?*
3. Dios del viento, tiene apariencia de Okama.
4. ¿Los guardianes del templo que antes servían a Mikage son?
5. Mizuki tiene un objeto que tiene el poder de viajar en el tiempo.



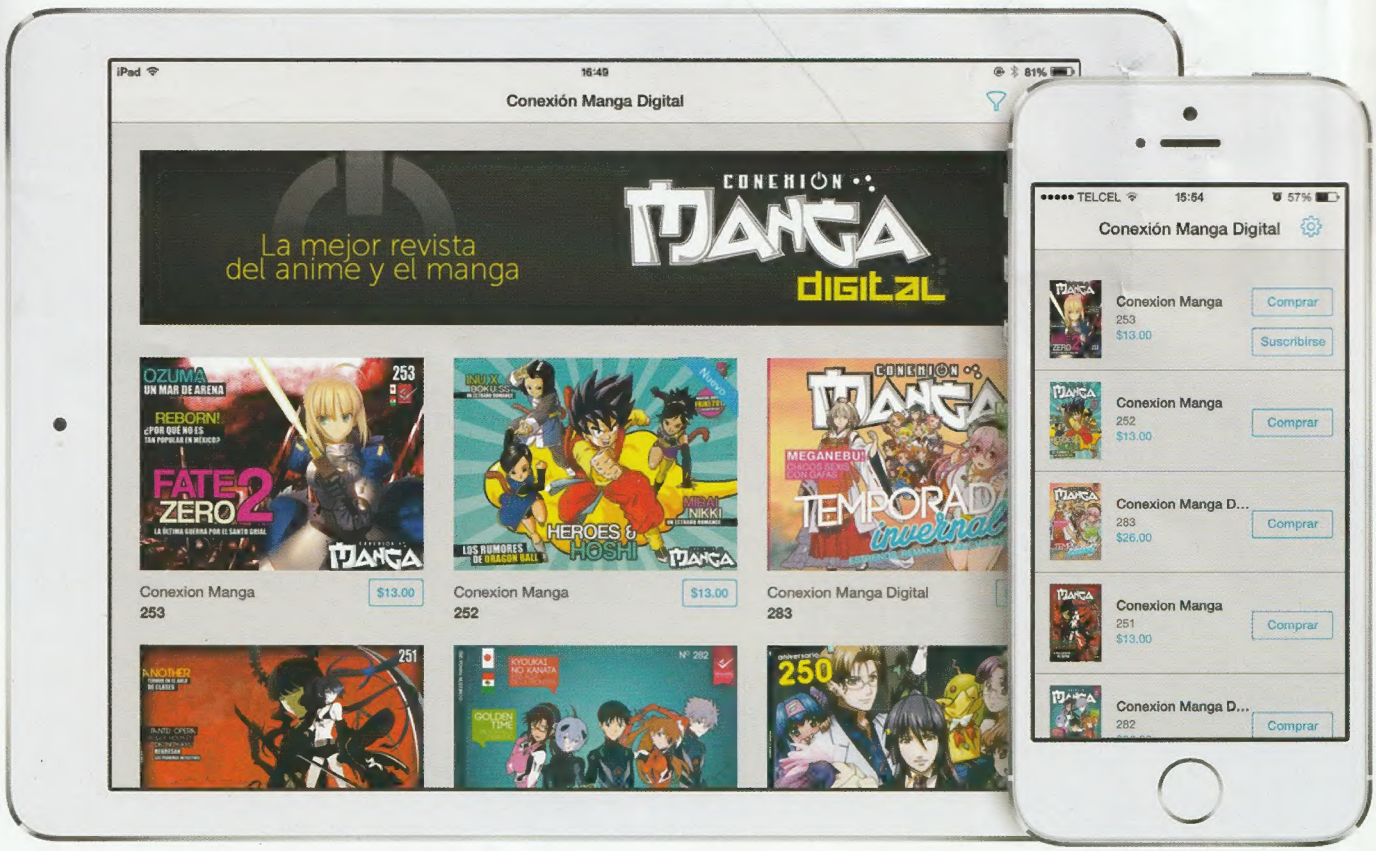
SOPA DE LETRAS

1. DEMONIO
2. DIOS
3. DRAGON
4. KAMISAMA
5. MASCARAS
6. MONOZONO
7. PEZ
8. SERPIENTE
9. SETAS
10. ZORRO

E	T	N	E	I	P	R	E	S	A	M	A	R	L	M
R	L	D	N	A	L	R	E	D	N	O	W	O	Y	O
E	D	R	A	G	O	N	A	R	I	S	O	K	U	N
E	D	S	H	I	K	I	L	O	S	O	L	A	K	O
Z	E	Y	E	R	O	G	V	S	C	I	S	N	I	Z
I	M	Q	S	A	R	A	C	S	A	M	N	U	L	O
N	O	U	E	T	I	G	H	O	N	A	V	O	E	N
G	N	K	T	A	A	G	B	P	H	Y	E	K	R	O
P	I	A	A	A	I	Z	O	R	R	O	E	O	U	C
E	O	I	S	H	E	L	L	S	I	N	G	F	I	I
Z	R	R	S	A	K	A	M	I	S	A	M	A	F	A

Conexión Manga Digital

para iPad y iPhone



THE BEST OF 01

Disponible en el App Store

Aplicaciones
Conexión Manga Oficial
VANGUARDIA EDITORES
Conexión Manga
VANGUARDIA EDITORES
Ahora CONEXIÓN MANGA Digital para dispositivos Android
Tablets y Smartphones
ANDROID APP ON
Google play